SPECIAL ETE

AMSTRAD
CENT POUR CENT

100 % DEMENT !

TÉLÉCHARGEZ + DE 100 HITS
SUR VOTRE CPC

100 % GEANT !

LE POSTER BARBARIAN II
avec Maria WITHAKER



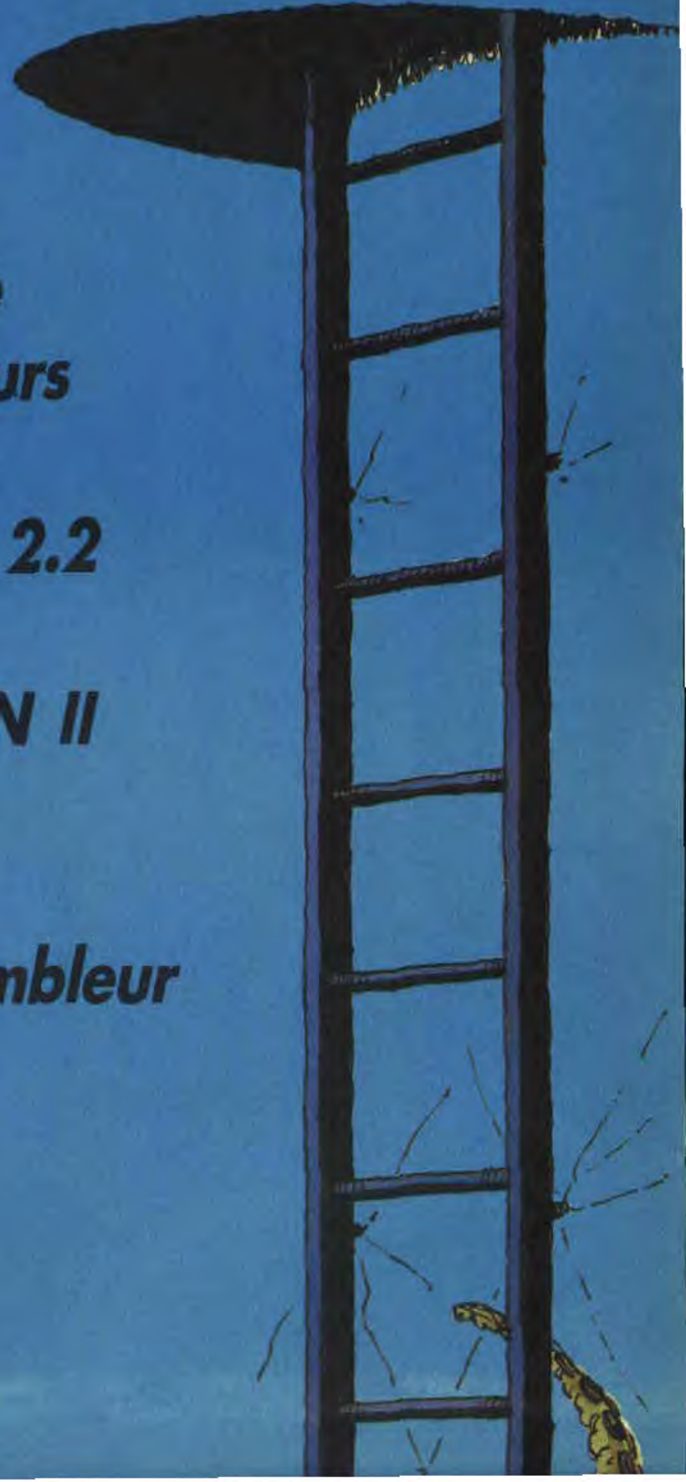
N°6 19 F
MENSUEL
JUIL./AOUT88

ISSN 0988-8160 - 6 - 19 F - 137 FL - 139 FB - 5.75 $ CAN

M 2256 - 6 - 19,00 F

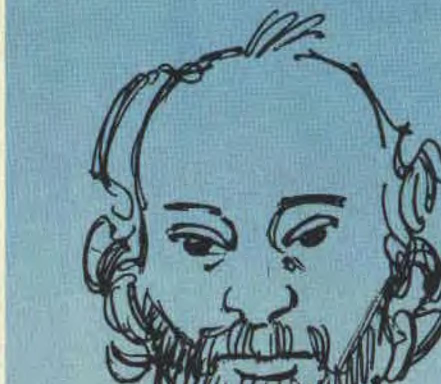
ET TOUTES LES RUBRIQUES HABITUELLES...

SOMM



AIRE

©Les Humanoïdes Associés



Trivoul a longtemps attendu avant de se consacrer à sa passion et actuel gagne-pain, le dessin. C'est en effet en 1980, à l'âge de trente ans, qu'il a pu quitter son travail d'employé de banque, grâce à ses travaux pour *Pif, le Journal du dimanche* ou *Charlie mensuel*, dans lequel il avait débuté une superbe série historique sur la vie des truands au XVII° siècle. Mais c'est en 1985 qu'il imposera son talent dans les pages d'un confrère. C'est donc en toute logique que nous avons proposé à ce graphiste éclairé d'illustrer le numéro d'été d'*Amstrad Cent Pour Cent* que vous tenez entre vos petits doigts crochus.

P.G.

ERRATUM : sur l'encart Amstrad page 34, lire **3.990 F TTC** au lieu de 3.790 F TTC

Ce numéro comprend un encart d'abonnement entre les pages 34-35 et 66-67, et un poster encarté en page centrale.



AMSTRAD CENT POUR CENT est une publication de
MEDIA SYSTEME EDITION
53, Av. Lénine 94250 GENTILLY Tél. 49.85.05.05
Directeur de la publication : Alain KAHN
Rédacteur en chef : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef adjoint : Pierre VALLS
Chef de fabrication : Sabine CHAVANNE
Chefs de publicité : Frédérique COINTROT et France MOCQUERY, assistées de Mona FATOUHI Tél. : 49.85.05.43
Secrétaires de rédaction : Stéphanie MORDRET, Michel NAU
Rédaction : Robert BARBE, Denis JARRIL, Nathalie MEISTERMANN
Ont participé à ce numéro : Léopold BRAUNSTEIN, Brice DEFEYER, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, MAX © Les Humanoïdes Associés, Alain KROURY, SEPTH, Pierre ZIMMER
Concept visuel : Didier LEVALLOIS - **Administration** : Sylvie BRUTINAUD - **Service abonnements** : Mona FATOUHI - Tél. 49.85.05.05 - 1 an : 11 numéros 209 F - **Photocomposition** : KASS Tél. 42.94.05.15 - **Maquette** : Nathalie LEGAY - **Photos** : Bruno RAOUX **Couverture** : TRIVOUL **Photogravure** : CSM Tél. 42.94.04.40
Impression : I.E.I. Lisses

ET STEVE BROWN CREA BARBARIAN





Tous les hits de Palace Software, c'est lui : Cauldron I et II, Barbarian, Rim Runner, et bien sûr Barbarian II. Artiste, designer, il n'en dirige pas moins les équipes de programmeurs, et c'est sans doute une des clefs de la qualité des jeux et du succès de Palace Software.

- Mais comment tout cela a-t-il commencé ?
- J'ai étudié l'illustration et la peinture au collège. Par la suite, je dessinai des couvertures de magazines fantastiques, comme *White Dwarf (le Nain blanc)*. Je faisais déjà dans le style Barbarian. Palace existait depuis six mois, ne travaillait qu'avec des programmeurs et cherchait un artiste. J'ai répondu à une annonce.
- Comment expliquez-vous le succès de Barbarian, alors que le principe du jeu n'a rien de nouveau ?
- Cela marche parce que c'est l'histoire éternelle de l'homme contre l'homme. Le combat ultime. Je me suis inspiré de Conan, dont j'ai lu tous les épisodes. Pour Barbarian, nous avons reçu plein de lettres de fans, des dessins de personnages décapités. Et puis, quelques parents qui se plaignaient de la violence du jeu, ou de la photo de Maria Whitaker en couverture.
- L'animation de Barbarian est superbe, comment arrivez-vous à un tel réalisme ?
- Nous nous filmons en vidéo, avec des





épées en plastique. En visionnant le mouvement, nous décidons en combien de poses nous allons le décomposer. Puis nous arrêtons le magnétoscope sur les positions clés et nous plaçons un transparent sur le téléviseur, pour recopier les contours. Ensuite, le transparent sur du papier millimétré nous permet de retranscrire en pixels. Mais, pour Barbarian II, nous avons utilisé un livre de photos qui est la référence en animation : *Human in motion (l'Homme en mouvement)*. Au tout début du siècle, l'auteur, Edward Muybridge, a photographié toutes les poses du mouvement humain ; cela n'a jamais été refait depuis.

- Comment se déroule le travail en équipe ?
- Je travaille avec un programmeur et un apprenti dessinateur. Au départ, je fais les dessins et un story-board, puis nous en discutons. Par la suite, je suis de très près la programmation et je réalise la moitié des graphismes, les sprites de départ par exemple.

- Quelles sont les différences entre Barbarian I et II ?
- Le deuxième épisode de Barbarian est plus un jeu d'arcade et d'aventure qu'un jeu d'action pure. Le Barbare affronte des monstres, car nous avions fait le tour du combat d'homme à homme. Il y a vingt-quatre monstres en tout. Le jeu se charge en quatre fois et renferme donc des décors beaucoup plus variés. On décapite toujours certains assaillants : les Goblins, les Orks, l'homme de Néanderthal. A un moment, lorsque le Barbare saute au-dessus d'un puits, il est attrapé par un tentacule ; une énorme mâchoire engloutit le guerrier et recrache avec une moue gourmande un tas d'os qui rebondissent sur le sol. Nous avons aussi suivi la suggestion d'un fan et, au tout début du jeu, le joueur choisit d'incarner le Barbare armé d'une hache ou la Barbare et son épée. Elle a les mêmes pouvoirs que l'homme, seule l'arme change. Cette fois, on ne pourra plus rien nous reprocher.
- Qui est Barbarian ?
- Conan, il a toutes les caractéristiques de Conan. Il n'est pas barbare, c'est l'époque qui l'est. Il faut tuer ou être tué. Les règles sont cruelles, mais justes.
- Y aura-t-il un Barbarian III ?
- Oui, si je reçois suffisamment de lettres de fans. (Envoyez vos pétitions à la rédaction, qui transmettra.)



- Maintenant, passons aux questions essentielles, que buvez-vous le matin au réveil ?
- Du thé.
- Et le soir, avant de vous coucher ?
- De la Budweiser.
- Quelle est la couleur de vos chaussettes aujourd'hui ?
- Blanche.
- Quelle est la chose que vous préférez chez Maria Whitaker?
- UHHMM ! Quel âge ont vos lecteurs ? Son corps, naturellement. De plus, elle est particulièrement jolie.
- Et chez Margaret Thatcher ?
- Le fait que, quand elle dit quelque chose, elle s'y tient.
- Quelle est la qualité qui vous déplaît le plus chez les Français ?
- Vraiment, je ne vois pas. Ah si, leur taille peut-être. Je suis petit...
- Aimez-vous les chats ?
- Oui, j'en ai un, il s'appelle Frank.





COMPLETEMENT TOLKIEN CE J. R. !

Ce n'est pas du tout le rôle du méchant financier aux crocs d'acier que jouerait ce J.R.-là ! Complétons d'abord ses initiales : J.R.R.T, pour John Ronald Reuel Tolkien. Fin lettré, né en 1892 en Afrique du Sud, prof à Oxford pendant trente-cinq ans, il restera à jamais célèbre pour deux ouvrages au moins : *Bilbo le Hobbit* et *le Seigneur des anneaux*. Le premier, publié en 1937 en Angleterre, illustré par J.R.R. lui-même, raconte, dans le style des *fairy tales*, les aventures d'un être de petite taille, un Hobbit, qui va voir sa vie douce et paresseuse troublée par le magicien Gandalf. Celui-ci lui imposera une mission périlleuse où il rencontrera des personnages fantastiques : l'horrible SS SS Gollum, les nains, les elfes, les gobelins. Le second ouvrage, publié entre 1954 et 1955, résume la quête de Gandalf, de Frodon et de quelques autres pour détruire l'anneau rapporté par Bilbo, afin qu'il ne tombe pas dans les mains de Sauron, le seigneur du Mordor, puissance du Mal absolu. La cohérence de cette création, la puissance de cette vision sont telles qu'on tremble à chaque instant pour les héros. L'accueil de cette oeuvre a été exceptionnel aux Etats-Unis dans les années soixante. Gary Gigax s'en est inspiré, quasiment de façon servile, pour créer son fameux Donjon et Dragon. Deux softs exceptionnels, non pas pour les graphismes, mais pour l'analyseur de syntaxe et le scénario, ont été tirés (en anglais) de cette saga (édités par Melbourne House). C'était la première fois que des personnages non joueurs avaient une certaine latitude dans leurs déplacements et leurs réactions. Un jeu de rôle reprenant directement la description du monde des Hobbits a vu le jour : *J.R.T.M. (le Jeu de rôle des terres du milieu)*. Il faut préciser que Tolkien a mis quatorze ans pour écrire cette fantastique fresque. Moult descriptions, plans, poèmes, chants, chronologies, biographies des personnages, accompagnent le cycle du *Seigneur des anneaux*. C'est l'un des mondes inventés les plus riches et les plus documentés qui aient été créés. Vous comprendrez aisément pourquoi une certaine euphorie impatiente tend à perturber mon jugement sagace, quand j'apprends que Melbourne House annonce, pour décembre, la sortie des *Terres du Milieu*, reprenant le cycle complet. En attendant ce soft, dont nous vous présentons les premiers écrans sur Amiga et qui ne peut qu'être exceptionnel, précipitez-vous sur les quatre bouquins qui existent dans les collections de poche et, comme moi, insensiblement et durablement, vous deviendrez complétement toqué de Tolkien !

LEO LE HOBBIT

ROBBY EST LE PLUS BEAU

On avait déjà la banderole éditée sur PC, en un mètre sur deux, et affichée au mur de la rédaction ; on pourra désormais commettre ce type d'œuvre immortelle, dans les même proportions, sur CPC, grâce au Screen Master. Ce petit programme cool et rapide (selon Sined) permet de concevoir cartes de visite, posters, banderoles, et de les imprimer par la suite... Avec seulement deux polices de caractères, Screen Master obtient des dizaines de lettres différentes par étirement, compression, retournement ou inversion. Outre le dessin à main levée, une foultitude de cadres et de motifs de fond sont à votre portée pour mettre en valeur le texte. Il récupère également n'importe quel écran sauvé sous Basic et le compacte (on a toujours besoin d'un peu de place sur sa disquette). Enfin, il superpose deux écrans différents pour mélanger texte et dessin, texte et texte, dessin et dessin, etc. Bon, le programme n'a rien de révolutionnaire, il tient plus du gadget que de l'utilitaire indispensable, mais il est simple à utiliser et remplit ses promesses. Une qualité que l'on aimerait voir plus souvent.



PRIME

Grand Prix 500 CC, la simulation de moto signée Microïds et sortie sous le nom de Superbike aux Etats-Unis, a reçu un prix à la big exposition de l'électronique à Chicago : le Consumer Electronic Show. Pour vous donner une idée de la taille de l'exposition, le Sicob, en comparaison, ressemble à un stand de kermesse.

PIRATES DE L'AIR

L'Airbus A 320, l'avion préféré de Chirac pour survoler les Champs Elysées, sert de base à la nouvelle aventure de Loriciels. Alors que l'avion est à peine sorti des usines Dassault, il est déja détourné sur micro, à la fois simulateur de vol et jeu d'aventure. Lors de la discussion avec les auteurs du détournement, le programme se déroule en temps réel. Et, donc, lorsque vous ne faites rien, le temps passe et la tension monte à bord de l'appareil. Wait and see.

DES NOUVELLES DE SLAM

De passage à Londres, nous sommes allés dire un petit bonjour à ce bon vieux Slam (Grand Slam Entertainment). Tout va bien pour lui, et il prévoit de grandes choses d'ici à la fin de l'année. Les Pierrafeu, d'abord, qui ont pris place dans les softs du mois. Chubby Gristle, ensuite, prévu pour juillet, ce petit bonhomme replet qui se balade dans la nuit étoilée et dont vous pouvez admirer la silhouette sur la photo ci-jointe. Pour Noël, Grand Slam prévoit d'adapter sur micro les légendaires Thunderbirds de Gerry Anderson. Les Thunderbirds sont ces horribles marionnettes qui servaient de support à des séries télévisées kitch dans les années 1950-1960, et qui font l'objet d'un culte assidu en Angleterre. La marque aurait également signé un contrat de licence exclusive avec une des stars du cinéma les mieux payées au monde (s'il s'agit d'un has been de seconde zone, j'aurai pas l'air bête !). Accessoirement, Grand Slam Entertainment vient de racheter la marque de Budget Bug Byte et le fond de catalogue de Domark, et sortira dans les prochains mois (s'ils arrivent en France un jour) les petits prix suivants : Glider Rider, Friday the 13 th, A View to a Kill ou encore Elevator Action.



BIENTOT SUR VOS ECRANS

SOLO : on ne sait pas encore grand-chose de ce jeu Firebird prévu pour septembre, si ce n'est que pour une fois le titre est en rapport avec le contenu. Solo est l'histoire d'un franc-tireur arpentant la jungle vietnamienne à la recherche de ses compagnons retenus en otages.

THE FOX FIGHTS BACK : ou la revanche des renards sur les chasseurs. Le fair play et l'esprit britanniques imprégnés de militantisme SPA inspirent ce jeu d'aventure-action qui sort à l'automne, chez Mirrorsoft.

KICKSTART II : la simulation de moto revient, ou plutôt repart, avec en prime la possibilité de redessiner ses circuits. Pour le courant de l'été, chez Mastertronic.

MOTORBIKE MADNESS : Mastertronic persiste dans les motos, cet été, avec cette fois-ci une course destroy à la *Mad Max*, loin des circuits officiels.

QUATERBACK : la sempiternelle simulation de football américain, (elles portent toutes le même nom) ; sort courant juillet, chez Mastertronics.

MINDFIGHTER : une aventure développée par Abstract Concept et éditée par Activision. Ce jeu de rôle, inspiré d'un prétendu célèbre livre (*le Chercheur d'âme* ?????), est peuplé de personnages soi-disant intelligents et agrémenté de graphismes digitalisés. A suivre, dans le prochain numéro.

OVERLANDER : un jeu postnucléaire, encore à la *Mad Max*, édité par Elite. Au volant d'une voiture, vous poursuivez le massacre de l'après-bombe en tirant sur des cadavres et autres délicatesses.

THE WANDERER : chez Elite toujours, un voyage dans le temps et dans l'espace à bord de, je vous le donne en mille, un vaisseau spatial. Le tout se décline en trois dimensions.

L'HOMME AUX PIEDS D'OR

Peter Beardsley est le joueur de football grand-breton le plus cher du marché. Cet homme aux pieds d'or sert de caution à la prochaine simulation de football de Grand Slam Entertainment. Le jeu reprend toutes les étapes d'un tournoi européen, des qualifications à la finale, du choix des équipes au jeu lui-même, le tout appuyé par les réactions enthousiastes de la foule et du commentateur sportif. La promotion du jeu inclut deux places pour une finale de coupe à Wembley. Au vu de la forme des supporters anglais en ce moment, nous déconseillons à nos lecteurs de participer au concours !

MANDARINAT

Database Publication—un des plus grands de la presse micro en Angleterre, qui édite entre autres *Amstrad Computer User, Computing with the Amstrad, Amstrad PCW* et *PC Amstrad*—se lance dans l'édition de jeux, sous la marque Mandarin Software. Au menu, deux rééditions : Starquake et Time & Magic (testé par le chef quelques pages plus loin). Ils seront distribués en France par Power Products.



ZIKMU



Vue à Londres et très peu connue en France, la société Electromusic Research fait exploser les limites musicales du CPC. Il y a déjà quatre ans, ces fous avaient sorti une interface Midi et son environnement sur l'Amstrad CPC, le Miditrack Music System. Midi signifie Musical Instrument Digital Instrument ; plus simplement, le Midi est le standard de communication de tous les instruments de musique digitaux : synthétiseur, séquenceur, etc. Electromusic Research continue sur sa lancée et sortira prochainement un éditeur pour composer, délirer et sans doute imprimer vos partitions sur CPC, Amstrad CPC Music Editor, pour 30 livres (environ 300 francs). Les musicos anglophones ont tout intérêt à commander directement en Angleterre, car il y a peu de chances pour que ces produits soient jamais importés en France.

Electro Music Research Ltd, 14 Mount Close, Wickford. Essex SS11 8HG. Tél. : 19 44 702 335 747.

TRAQUER LES STARS

Star Treck est presque fini. Bon, d'accord, on vous l'a faite tellement souvent, celle-là, que cela ne prend plus. Et pourtant c'est vrai, deux ans et demi après la mise à feu du projet, voici en avant-première les photos de la version Amstrad. A partir de la passerelle de commandement, vous choisissez la trajectoire de l'*Enterprise* (le vaisseau), et activez un personnage. De mission en mission, Spock surveille l'état du vaisseau et donne les informations sur les planètes, Captain Kirk téléporte et repère les objets intéressants sur les planètes visitées, Mac Coy, le docteur, répare les héros, et Zoura préside aux liaisons radio. Tout comme dans la série. Les programmeurs, après avoir développé la version Atari ST, ont choisi, sur Amstrad, de privilégier le jeu par rapport aux graphismes. Cela se voit, vraiment.

VECTORIEL

Vector Ball, comme le montre la photo d'écran, est une boule qui évolue sur un tapis au relief mouvementé. Un budget de chez Mastertronics, qui promet d'être aussi beau que Marble Madness. (Ce qui ne sera pas trop difficile, quand on connaît la version Amstrad de ce dernier !)





MASTERTRONICS JETTE L'EPONGE

Rien ne va plus dans le budget en France (voir notre dossier Angleterre). Mastertronics etait la seule marque à petits prix réellement représentée en France ; eh bien ce n'est plus vrai. Le marché français n'est apparemment pas encore prêt pour accueillir ce type de produit. Mastertronics diminue ses stocks de 90% sur Amstrad, pour ne garder que les titres réellement nouveaux (alors que le budget se nourrit de la réédition de vieux hits). La gamme budget se recentre sur les machines seize bits, Atari ST, Amiga, PC. Hormis Fil, qui importe un jeu de Silverbird sur dix, et les rescapés du nettoyage Mastertronics, cela va devenir difficile de trouver des budgets en France. Une seule solution : le téléchargement. Et hop!

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE : Dark Vador, Han Solo, Luke Skywalker et tous leurs amis contre-attaquent chez Domark. Nous n'avons encore aucune photo d'écran à vous présenter, seulement cette composition impérissable de programmeurs trottinant derrière leurs personnages dans la campagne britannique, que nous laisserons à votre appréciation. Star Wars était superbement réussi, sur Amstrad, et l'on attend le plus grand bien du second épisode, The Empire Strikes Back.



QUOI DE NEUF MONSIEUR US GOLD ?

Mickey Mouse sur CPC va sortir cet été . Le petit personnage de Walt Disney fête dignement ses 50 ans en envahissant nos micros (pour une souris, c'est un peu normal non ?). Après la BD, le dessin animé et le cinéma, on se demande où s'arrêtera la petite bébête qui monte qui monte...

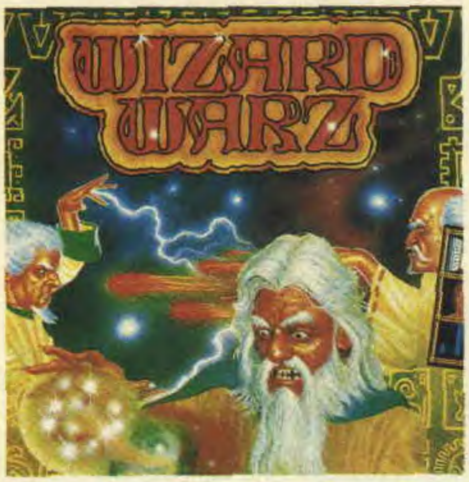


Dans la série des simulations sportives qui sortent à l'occasion des jeux Olympiques, nous avons pu voir des démos de Summer Games, de Winter Games II et de Game's Winter Edition, dont nous vous présentons des photos. De présentation classique, ces simulations n'apportent rien de vraiment neuf dans le genre, mais satisferont tous les accros de glisse et d'athlétisme. Sortie prévue en septembre.

Dream Warrior risque bien d'être un des hits de cet été. Le scénario de ce jeu d'arcade est pour une fois très original et augure du meilleur : dans ce monde du futur, les guerres physiques sont remplacées par des guerres de rêve. L'intelligence des hommes s'est tellement développée que les combats se déroulent entre les esprits... Ainsi, les victimes ne meurent pas mais perdent leur âme qui appartient alors aux vainqueurs... Une secte diabolique, le focus, détient le pouvoir grâce aux facultés "psy" de ses initiés, qui leur permettent de faire entrer des démons dans l'esprit de tout être humain qui leur résiste. Vous êtes, bien entendu, un de ces êtres humains, et votre mission sera de sauver vos amis déjà prisonniers de focus, puis de libérer toute la planète...



Autres temps, autres mœurs. Après les combats futuristes de Dream Warrior, Wizard Warz vous propose de faire un



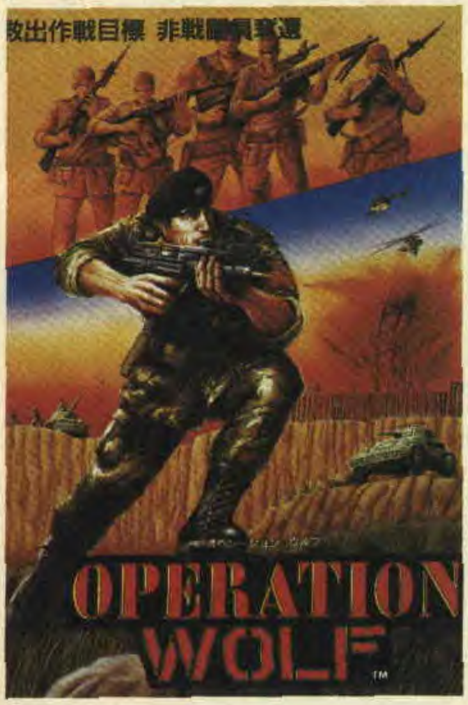


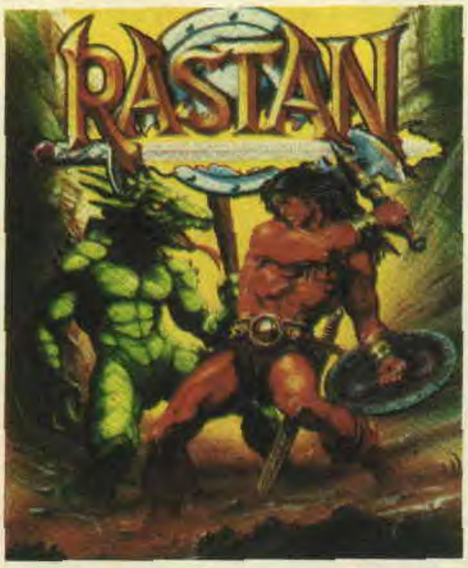
retour dans le temps, et de vous plonger dans le monde ténébreux du Moyen Age et de la sorcellerie. En ces temps jadis, vous incarnez le rôle d'un sorcier qui doit affronter sept autres magiciens. Le vainqueur de ces terribles épreuves sera élu grand mage et maître suprême de la sorcellerie. Ce jeu d'arcade-aventures sortira dès la mi-juillet.

C'est également au mois de juillet que va enfin sortir Streetsports Basketball. Cette simulation de basket offre non seulement la possibilité de choisir le terrain sur lequel vous voulez jouer (rues, parking, terrains vagues...), mais aussi la composition de votre équipe, parmi la dizaine de kids possédant chacun des qualités techniques et physiques différentes. Espérons que la version CPC de ce jeu sera à la hauteur de sa grande sœur, déjà parue sur PC.

DE L'ARCADE A LA MICRO

Dans le numéro 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, nous vous annoncions l'accord passé entre Capcom et Go pour l'adaptation de jeux vidéo sur micro. Dans notre précédent numéro, vous avez pu voir des photos de démo de Street Figther et de Roadblasters, ainsi que le test de Buggy Boy. Dès le mois de septembre, vous aurez droit à la critique de Rastan et, peut-être, à celle de Tiger Road. En revanche, il faudra attendre le mois d'octobre pour voir Opération Wolf, et novembre pour Thunder Blade...





Out Run, dont nous vous avions dit tout le mal que nous pensons de la version CPC, s'est vendu, tous formats confondus, à plus de quatre cent mille exemplaires à travers l'Europe !!!

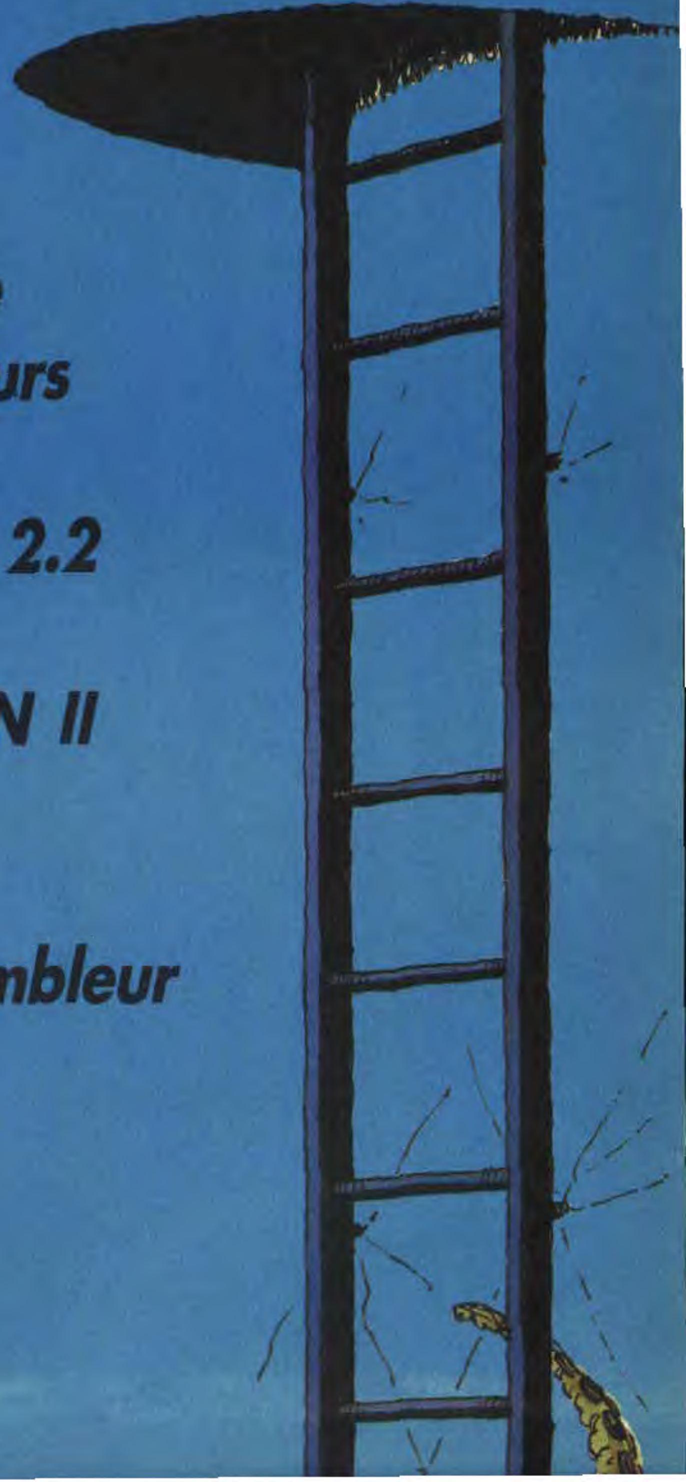
Double Dragon, le fabuleux jeu d'arcade, est en cours d'adaptation sur CPC. On souhaite que Mastertronic conserve les qualités qui ont fait de ce jeu un grand succès dans les salles, à savoir la possibilté de jouer à deux, la grande variété de mouvements des sprites et la qualité des graphismes. Sortie prévue : début septembre.

Carraz Editions vient de signer la licence exclusive d'exploitation micro de la série télé *les Petits Malins* (sur FR3 le dimanche à 18h), et sortira au mois de septembre un logiciel éducatif mettant en scène le petit ours et de nombreux personnages de la série. Ce programme, destiné aux 3/6 ans, sera complété par un autre logiciel, qui permettra aux enfants du même âge de colorier les héros du petit malin...

Loriciels vient de nous communiquer la date de sortie de son déjà fameux logiciel sur la Porsche 944 Turbo Cup. Ce sera pour la deuxième ou la troisièmè semaine du



SOMM



mois de septembre. Cette simulation de conduite intégrera des digitalisations d'images prises en vidéo à l'intérieur même de la Porsche de René Medge, que sponsorise Loriciels. A noter aussi que les bruitages qui accompagneront le déroulement des courses seront également digitalisés ; tout ceci afin de recréer l'ambiance qui règne à l'intérieur d'une voiture de course. Selon René Medge, qui travaille avec les programmeurs, la simulation tiendra compte des spécificités de la conduite d'une voiture équipée d'un moteur turbo. Toujours par souci de réalisme, le jeu sur micro reprendra la quasi-totalité des circuits sur lesquels se déroule la véritable Turbo Cup. Enfin, le logiciel devrait être accompagné d'un livret, rédigé par René Medge, qui vous dira tout sur la meilleure façon d'aborder un virage ou de vous concentrer avant de jouer sur votre CPC...

Après de nombreuses recherches, nous pouvons vous communiquer l'adresse des magasins Duchet, où vous pourrez commander la quasi-totalité des Budgets dont vous parle notre inspecteur préféré dans ces pages. Outre les jeux, les magasins Duchet possèdent un vaste catalogue d'utilitaires de toutes sortes. Une adresse à retenir : DUCHET LDDA, 51, Saint Georges Road, Chepstow NP 6 5LA, Grande-Bretagne. C'est au pays de Galles, mais vous pouvez rédiger votre courrier en français.

CLUEDO VIDEO

Qui a tué le docteur Lenoir ? Est-ce le colonel Moutarde ? Madame Chose ? Mais, c'est..., of course ! Personne ne doute que vous n'arriviez au bout de l'énigme de ce Cluedo vidéo, dont la principale originalité est de présenter un support cassette à mettre dans son magnétoscope VHS. Découvrez les assassins, le lieu et les armes du crime, et les rôles que se sont attribués les autres joueurs, au cours de dix-huit énigmes présentées par des comédiens anglais aux trognes pas possibles ! Ajoutons que c'est beaucoup plus fin et plus marrant que le Cluedo sur plateau, et que vous passerez, pour chaque partie, deux heures de détente amusée et rigolarde.

Cluedo Vidéo. Mallette comprenant une cassette vidéo de 75 min, un livret d'explications, trois paquets de cartes et un bloc de feuilles d'enquête. Distribué par Kenner Parker Tonka. 350 F.



EXIT ERE, VOICI EXXOS

C'est au cours d'une soirée aussi mondaine que réussie (c'est dire si elle était réussie) qu'Ere Informatique a annoncé le lancement d'un nouveau label. Pour tous ses jeux haut de gamme, on dira dorénavant Exxos (comme ça s'éternue).

Les raisons de ce revirement ? La rumeur prétend que c'est parce que nos amis anglo-saxons n'arrivaient pas à prononcer correctement le mot Ere. Franchement, y'a pourtant rien de bien sorcier là-dedans. Et puis, d'abord, eux, ils nous gonflent bien les cacahouètes avec des mots comme miscellaneous, je vois pas pourquoi on leur fait ce plaisir !

Plus qu'un revirement, Exxos marque un tournant dans la vie d'Ere Informatique. La société demeure, mais se consacre aux applications de haute technologie, aux images en trois dimensions destinées aux applications professionnelles. De son coté, Exxos signera tous les jeux qui se veulent à



présent au top niveau, pour le marché international. Au programme : humour, science fiction et fantastique. Exxos, pour les ignares, est une racine grecque que l'on retrouve dans extérieur ou exotisme ; bref, elle symbolise tout ce qui est magique et inconnu. Mais bon, comme le soulignait très sagement et philosophiquement Philippe Ulrich à la fin de son discours : "Hulu ngwa hulu hulu."

C'EST UNIQUE, BLEU

Z'avez zyeuté le(s) photo(s) d'écran ci-à côté (-dessus, -dessous, -par ici ou -par là, je sais pas encore, ça dépendra de la maquette) ? Ce sont des images tirées du prochain soft d'Infogrames, dans la collection Spirou Présente..., j'ai nommé les Tuniques bleues. Il bas de soie que vous aurez droit à un test plus que complet dès le prochain numéro.



L'originalité de ce jeu de rôle contemporain est, premièrement, que vous jouez votre propre personnage, placé dans des situations légèrement exceptionnelles comme une attaque de banque ou la folie paranoïaque d'un tueur vicieux (bonjour le raisiné !), et, deuxièmement, que les règles en ont été peaufinées grâce au courrier incessant des lecteurs de *Chroniques d'outre-monde*, pendant seize mois. Sanglant et réaliste.

Trauma JR, pour joueurs avertis. 88 pages. Distribué par Ludodélire. 149 F.

MALEFICES

Le neuvième scénario de Maléfices vient de sortir. Ca s'appelle baguettes viennoises, euh... non, Folies viennoises. Depuis que je joue Sigmund, j'arrête pas de faire des lapsus !

Jeux Descartes. 59 F.

ASSOCIATION GUIDEE

Les éditions Cedic/Nathan s'associent avec elles-mêmes (mais sans Cedic) pour, que pendant les vacances, les petits écoliers ils révisent bien leurs leçons et qu'ils face pas de fôtes, d'autografe particuliairemant.

Cela se traduit par une opération (nom de code : Opération Nathan vacances), qui permet aux revendeurs d'obtenir un logiciel gratuit pour douze commandés, une affiche (une seule par magasin), Nathan vacances, pour décorer le rayon éducatif, et un cahier de vacances gratuit pour l'achat de deux logiciels Nathan. Pour les clients, seul le cahier de vacances gratuit pour l'achat de deux logiciels Nathan est offert (sic).

Que tous ceux qui comptaient emmener leur CPC sur les plages, avec la batterie pour le faire fonctionner et tout et tout, appellent immédiatement les éditions Cedic/Nathan, qui pourront ainsi faire une préestimation du succès de cette opération...

MESSAGE PERSO

Avis à mes (nombreux) fans : le Grand Septh est de retour/d'arrivée dans Amstrad Cent Pour Cent (alléluia !). De plus amples informations dès le mois prochain (dans le numéro 7, comme par hasard). Eh, le premier qui censure, je le dénonce à Sined, non mais...

JINXTER



La crème de la crème en matière d'aventure. Original, drôle et farfelu, JINXTER ouvre les portes d'un monde magique emprunté à l'Alice de Lewis Caroll et aux Monthy Python. Mais si l'anglais et son humour ne sont pas votre tasse de thé, passez votre chemin.



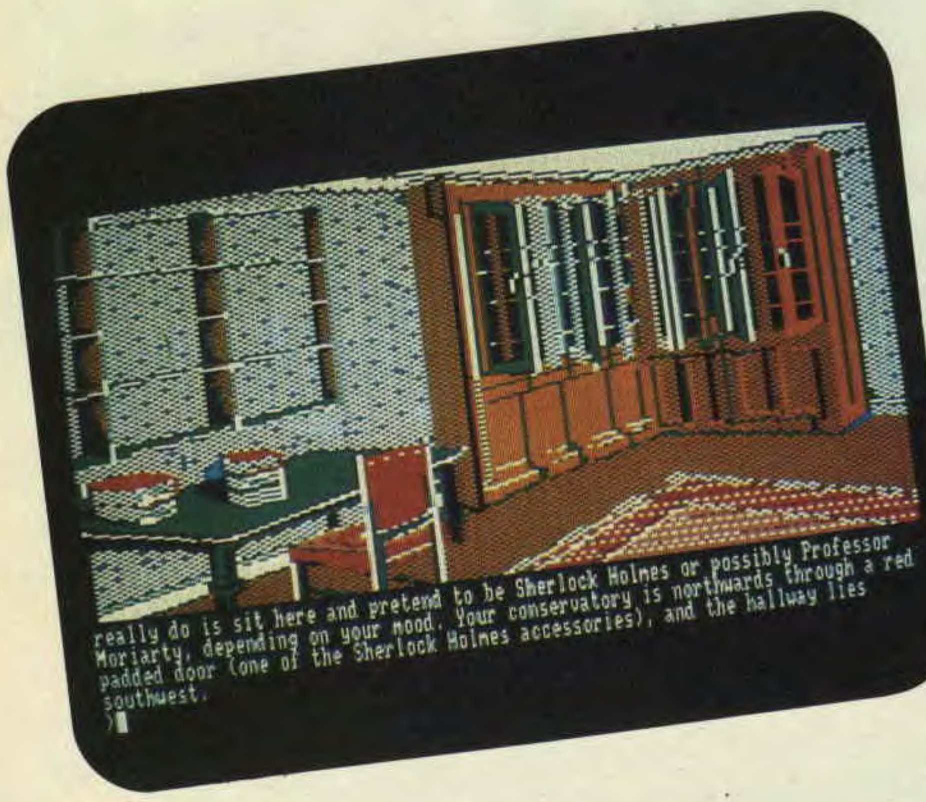
J'aurais dû m'en douter, je savais bien que ce n'était pas mon jour de chance. Dès le petit déjeuner, la loi de la tartine (toute tartine soumise à la gravité terrestre tombe immanquablement face beurrée contre le sol, loi parfois surnommée fatalité) jouait à plein. Tout allait de travers. Après une échauffourée avec la marchande de boîtes pour chien, je montai dans le bus sous le regard malveillant des passagers. Tout le monde m'en voulait. Je manquai de descendre un arrêt trop tôt. Lorsque l'on habite comme moi à la lisière du chemin Sans-fin, un tel faux pas entraîne l'étourdi dans une errance particulièrement déprimante. A se demander si ces rumeurs sur les magiciens verts porteurs de malchance n'étaient après tout pas justifiées. Je descends du bus, et un camion, un abominable mastodonte, se précipite sur moi avec un air gourmand et manque de m'écraser, après avoir envoyé un chien au paradis.

ANGE GARDIEN DECHU

Je reprends courage lorsqu'un bon génie m'arrache à ce destin d'humain haché-menu-comme-chair-à-pâté. Enfin... bon génie... je l'aurais imaginé autrement, le mien ; en ange étincelant, par exemple, ou en créature éthérée et grave échappée du dernier film de Wim Wenders. Mon ange gardien à moi a la silhouette d'un buveur de bière, l'élocution d'un bouseux mal décrotté et l'haleine d'un amateur de cheddar - fromage anglais orange et malodorant - dont de vieux restes maculent encore sa barbe. Il me tend un document qui, par le plus grand des hasards, ressemble mot pour mot au chiffon poisseux fourni avec le jeu. Un vrai morceau de chance. Puis l'ange gardien m'affranchit sur la mission qui m'attend : assembler les morceaux du bracelet de Turani, afin de vaincre les sorcières de Jannedor. "Du tout cuit, mais je garderai un œil sur toi", ajoute-t-il avant de disparaître.

RIEN N'EST SIMPLE

C'était trop beau pour être vrai ! Sauvé comme cela, pour rien, par un ange gardien venu de nulle part, cela cachait quelque chose. J'avais le sentiment confus de m'être fait avoir. Rien de tel dans ces moments de déprime qu'un "home sweet home". Je retrouvai donc avec plaisir mon harmonica dans son étui à violoncelle, mon livre de chevet, *les Moutons à travers l'histoire*, et le dragon en plastique fidèle compagnon de mon bain quotidien. Je m'apprêtais d'ailleurs à feuilleter quelques magazines (si vous questionnez l'ordinateur sur le contenu de ces revues, il vous répond d'air entendu : allons, vous savez très bien de quoi il s'agit, je refuse d'aborder le sujet), lorsque le téléphone sonna. "Allo, c'est Xam, pourrais-tu amener... mais qui est-ce ? Mon Dieu, viens vite, ils sont partout, partout dans la maison." Puis un cri horrible et un rire inquiétant s'échappent de l'écouteur. Au même moment, une porte claque dans la maison silencieuse, et je m'aperçois que tous les livres ont disparu des étagères. Plus d'hésitation ; n'écoutant que mon courage (qui ne me disait rien), je me lançai à corps perdu dans l'aventure.







TOUT SE COMPLIQUE

Du tout cuit, qu'il disait. Les branches de l'arbre se resserrent sur mon corps frêle pendant que les gants de jardinage me gifflent allégrement. Les barbelés manquent de se refermer sur mon cou délicat. Le pantalon du jardinier, pris de folie, entre dans la cuisine de Xam en hurlant : "ou est-il ? Ou est-il parti ?" La cave empeste le fromage fermenté, le pont est sur le point de s'écrouler et, comble du désespoir, une fois parvenu sur les berges du lagon glacé, je m'aperçois que le bouchon du canoë est trop petit ; le bateau prendra l'eau, c'est certain.

PORTEUR DE POISSE

C'était trop, j'ai craqué. Pourtant j'étais paré contre toutes les éventualités avec, dans ma besace, un ouvre-boîtes, un dragon, un porte-clefs, des sécateurs, une bouteille en plastique, une bougie, un bout de fromage, une boîte d'allumettes, des vers de terre, des claquettes, un ticket de bus, un harmonica et un bouchon... Peut-on rêver meilleur équipement ? Il ne me restait plus qu'à taper les aides codées abêtissantes qui accompagnent la notice, ou bien à écrire à "J" Official Secret, PO Box, 847 Sawbridgeworth, Hertfordshire CM21 9PH, England. D'ailleurs, connaissant Magnetic Scrolls et leurs inventions diaboliques (The Pawn et Guild of thieves), j'aurais dû commencer par là, avant même de charger le jeu. En attendant leur réponse, découragé après une nuit blanche passée de l'autre côté du miroir, j'ai replacé JINXTER dans son coffret. Ce jeu me portait la poisse. Dans un dernier sursaut d'énergie, je regardai distraitement la définition de Jinxter. Jinxt : poisse.

DEMANDEZ LE JOURNAL.

Pour aimer JINXTER, il faut aimer l'aventure pure où les graphismes sont rares (rares mais beaux), manier sans problème la langue de Shakespeare et, surtout, apprécier l'humour britannique. Ainsi, le porte-clefs est cette invention lumineuse qui permet de perdre toutes ses clefs d'un seul coup plutôt que de les égarer une par une ! Je trouve cela drôle, mais au vu des regards consternés d'une partie de la rédaction, il faut bien admettre que cela ne fait pas rire tout le monde. Le journal niché au fond de la boîte du jeu, l'*Independant Guardian*, est un pur exemple de cet esprit loufoque, tout droit sorti d'un film des Monthy Python. Lorsque l'*Independant Guardian* ne sert pas de code antipirates (à chaque chargement d'une partie préalablement sauvegardée il vous demande, par exemple, le cinquième mot de la troisième colonne située en page 10), il offre une description délirante des mœurs de ces anges gardiens vêtus de manteaux en os de hareng. Entre autres histoires saugrenues, on peut lire au fil des pages le compte rendu des batailles du roi Derek le confus contre lui-même, ou de Peter l'épuisé, relatant l'assaut décisif de sa carrière ainsi : "Nous avons guetté l'ennemi pendant des heures, et rien n'est arrivé. Symptomatique." Dans le même esprit, la description du jeu est présentée sous la forme de l'épopée d'un sandwich au cheddar, et détaille ce qu'il faut en attendre, ce qu'il ne faut pas attendre et quand attendre ce que vous n'attendez pas. J'attends toujours.

JINXTER développé par MAGNETIC SCROLLS pour RAINBIRD
Prix : n.c.

Graphisme :	3/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Originalité :	4/4
humour :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	18/20

90 %



DARK SIDE



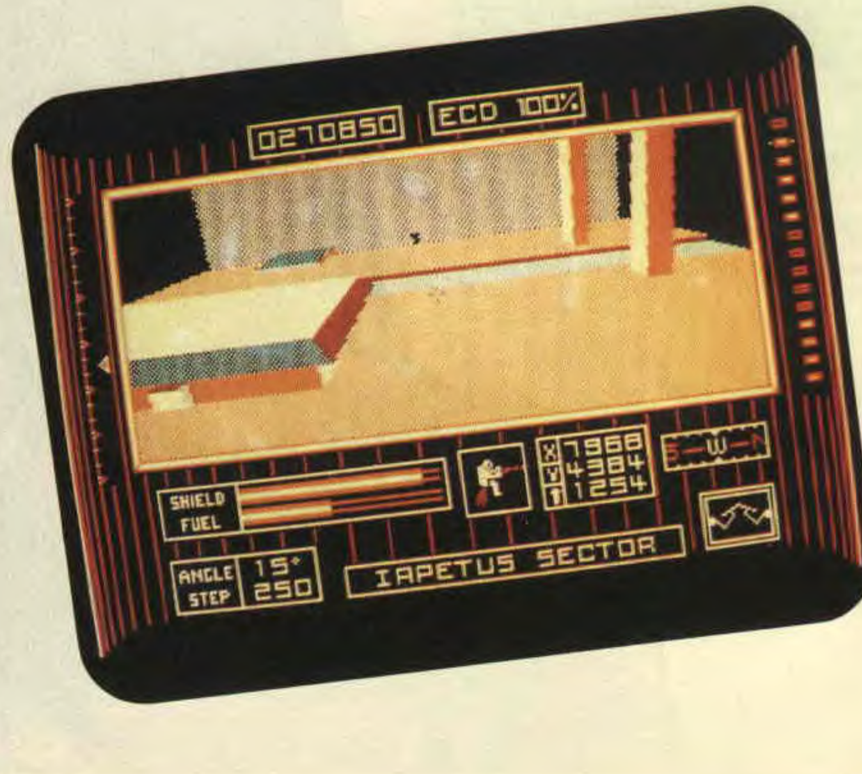
Vous aviez été conservé dans une chambre cryogénique. C'est le grand conseil suprême qui en avait décidé ainsi. Parce que vous aviez sauvé Evath d'une fin atroce quelque deux cents années plus tôt, on avait préféré vous "mettre à l'abri". Un personnage de valeur comme vous pouvait être utile au grand conseil et, alors que la loi interdit toute conservation à long terme de la vie humaine, vous aviez été, un peu contre votre gré, placé dans une chambre cryogénique.

Vous avez du mal à réunir vos souvenirs. Tout ce que vous savez, c'est que deux cents années ont passé. Deux siècles, c'est long. Qu'avait-il bien pu se passer pendant tout ce temps ? Les types en combinaison qui avaient assisté à votre réveil n'avaient pas pris le temps de vous expliquer quoi que ce soit. On vous avait conduit dans une gigantesque salle, froide et austère. Cette salle, vous l'avez tout de suite reconnue. C'était déjà là que siégeait le grand conseil suprême lors de votre première Mission capitale pour la survie de la planète. C'est en ces termes que l'on vous avait expliqué que vous étiez peut-être la seule personne capable de changer le cours du drame qui allait s'abattre sur Evath. En revoyant les grandes robes rouges des membres du grand conseil suprême, vous vous souvenez maintenant du nom de code de cette fameuse mission, que vous aviez réussie avec brio, alors que vous n'étiez qu'un jeune officier de la F.I.I.E. La Force d'intervention intergalactique d'Evath avait classé le dossier à la lettre D ; D comme Driller.

C'est vous qui êtes allé sur Mitral (l'une des deux lunes d'Evath), pilotant un véhicule tout-terrain, afin de forer et d'évacuer le dangereux gaz explosif qu'abritait le sous-sol de la planète.

Mission réussie, vous aviez quatre petites heures pour la mener à bien. Quatre heures d'angoisse permanente, de suspens insoutenable, ces quatre heures qui vous ont offert un sommeil de deux siècles.

Mais voilà, les Ketars ont la rancune tenace. Les Ketars ?! Oui, ces gens qui avaient construit un complexe aussi moderne que dangereux sur Mitral. Ces extraterrestres à la technologie de pointe semblent errer à travers la galaxie et, apparemment, aiment "squatter" les planètes des autres...

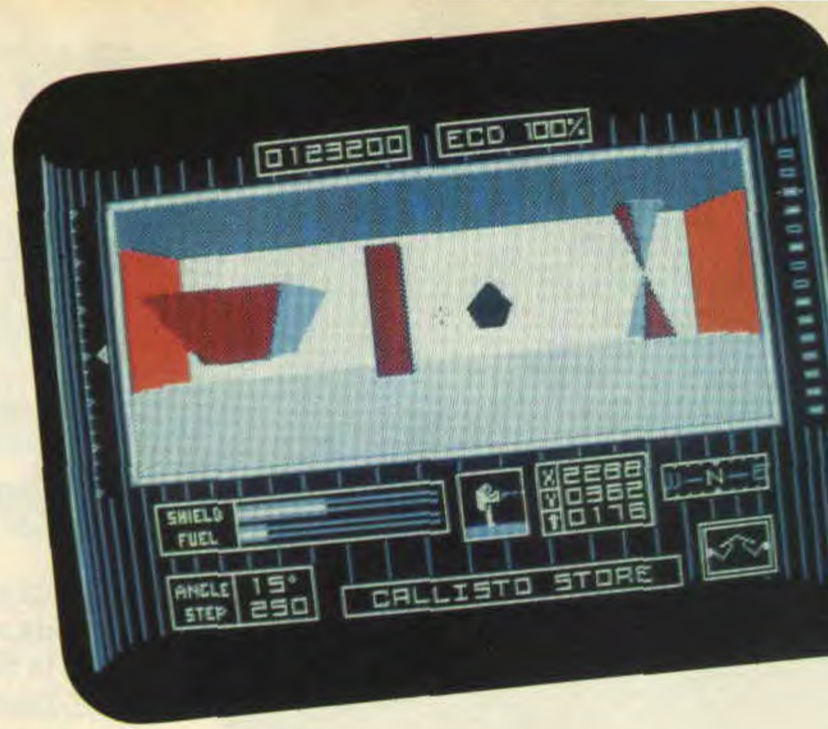


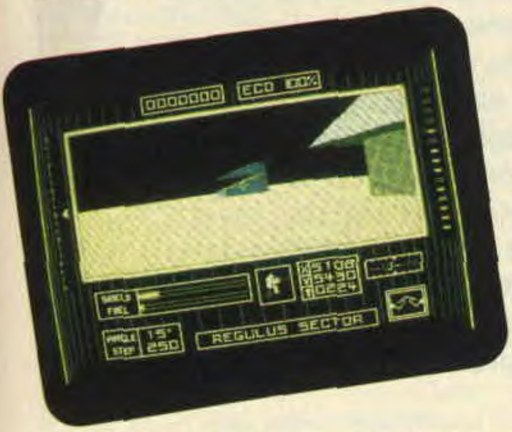
Arghhh !!! Angoisse et roulement de tambours !!! Vous voilà à nouveau dans le caca et vous devinez que l'on vous a sorti d'un long rêve pour vous projeter dans un effroyable cauchemar. Comme d'habitude, vous allez devoir agir avec le temps et l'inconnu comme principaux ennemis.

La technologie a du bon. Il y a deux cents ans, vous aviez parcouru en long et en large Mitral, à bord d'un vaisseau tout-terrain. Aujourd'hui, c'est simplement vêtu d'une supercombinaison que vous visitez Tricuspid. Il s'agit plutôt d'un scaphandre spatial. Vous vous sentez mal à l'aise, car l'équipement est nouveau pour vous. Mais quel équipement ! Batteries-laser, bouclier-plasma et jetpower pack ou fusées dorsales.

D'entrée de jeu, tous les délires sont permis. Effectivement, vous pouvez voler, et voler dans l'univers tridimensionnel de DARK SIDE est fantastique !!!!

Vous avez une totale liberté de mouvements dans le monde en trois dimensions et en surfaces pleines développées par Incentive. Cela s'appelle le Freescape et c'est tout bonnement génial. L'écran de jeu représente ce que vous pouvez voir par la visière de votre supercombinaison.





Votre but n'est pas de retrouver le Zephyr One, mais de le détruire !! Pour cela, il vous faudra comprendre son système d'alimentation. Le Zephyr One tire son énergie du soleil. Sur toute la surface de la lune, vous trouverez des panneaux ECD (Energy Collection Devices) qui sont tous reliés au Zephyr One. Sur le sol, vous remarquerez de nombreuses nervures abritant les câbles de liaison. C'est en détruisant tous ces panneaux solaires que vous réduirez à néant l'action de la dangereuse arme qui est pointée sur votre planète.

Le scénario est planté et les décors sont encore plus merveilleux que ceux de Driller. Sachez être curieux, et vous découvrirez des choses étonnantes et des dangers mortels. Je ne vous en dis pas plus, il ne faut surtout pas vous gâcher le plaisir de découvrir par vous-même les secrets que recèle Tricuspid. Un seul indice : sous le sol de la planète se trouve un dédale de couloirs, qui peuvent être très utiles.

Les deux épisodes, dignes des meilleurs scénarios de science-fiction, que nous a concoctés Incentive Software, sont deux indéniables réussites. Driller et Dark Side ont pour eux une idée de base originale et une réalisation exceptionnelle de qualité. Si vous êtes amateur de grandes sagas, de celles qui vous rivent au clavier de votre CPC durant de longues nuits blanches, alors offrez-vous DARK SIDE. A l'instar des monuments du genre, tels que Elite ou Pirates, voici un soft qui ne vous lassera pas de sitôt, et vous irez de surprise en surprise à la découverte des lunes de Evath. On aimerait que Evath ait une dizaine de lunes supplémentaires pour qu'Incentive nous en fasse autant d'épisodes.

Merci Incentive.

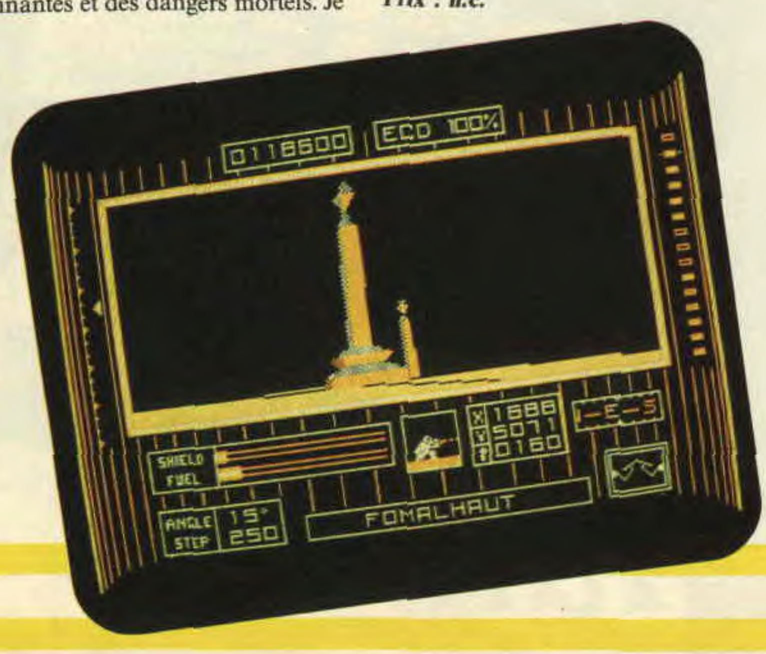
Robby on the other moon.

THE DARK SIDE de INCENTIVE SOFTWARE
Prix : n.c.

Graphisme :	4/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	4/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	4/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	18/20

90 %



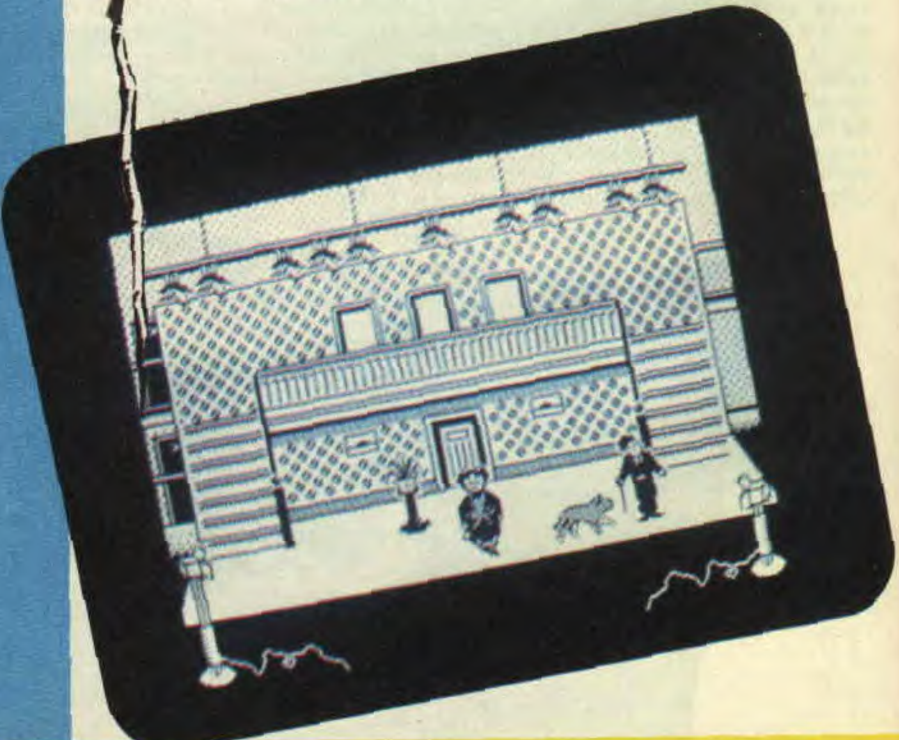




STARRING CHARLIE CHAPLIN

Le monde du cinéma est plein de requins, il suffit de regarder la tête des gens au festival de Cannes, un jour de pluie, pour s'en rendre compte. En chargeant ce soft, on peut même savoir pourquoi. Le mot principal est budget. Argh !!! mon sang se glace. Le deuxième mot est star, mais pas les petites starlettes de Cannes, non ! le grand Charles ; pas le général, malheureux !

Sir Charles himself, en personne, celui qui a fait rire le monde entier. Et faire rire le monde, c'est un peu le faire trembler. A propos de tremblement, j'ai du mal à faire cesser le mien. Pensez donc, ce matin, un producteur, un certain monsieur Verdoux, m'annonce qu'il a décroché un contrat avec Charlot. J'ai une journée pour trouver un scénario à peu près cohérent et surtout le meilleur rapport







qualité/prix (comprendre le moins cher possible pour la plus grande réussite commerciale !). A l'époque, les budgets ne se chiffraient pas en milliers de dollars, mais tout de même...

MONOCHROME EN TECHNICOLOR

Bien sûr, le film sera en noir et blanc, et muet. A moi de le rendre vivant. Je ressors de mes cartons quelques scénarios qui correspondent au personnage. J'ai le choix entre l'immigrant, le travailleur, l'alcoolique, la vie de famille, le petit rôdeur, les temps modernes, le vagabond et le comte. Ils sont divisés en séquences plus ou moins nombreuses, de trois à cinq. A chaque fois, le coût minimal du tournage est indiqué. Certains sont vraiment hors de prix, et il faudrait une ruée vers l'or pour que je puisse me les offrir. Je choisis donc celui qui me paraît convenir le mieux pour un premier scénario. Le tournage peut commencer.

UNE VIE DE CHIEN

Pas facile d'avoir de l'autorité sur ce diable d'acteur, on comprend bien pourquoi il a toujours réalisé ses films lui-même ; personne n'est capable de le diriger. J' ai beau me débattre avec mon joystick, je n'arrive pas à lui faire faire ce que je veux.

"Coupez !" Ne pensez pas que la technique de cette époque soit aussi archaïque qu'on le prétend ; la preuve : je peux visionner une prise juste après l'avoir faite. Nous sommes quand même dans les temps modernes ! Ma prise est vraiment ratée, pas le moindre effet comique. Au diable l'avarice, je la recommence. Cette fois-ci, tel un dictateur, je promène mon petit Charlot avec la poigne qu'on me connaît. Il commence par draguer une charmante demoiselle, mais, dérangé par l'arrivée intempestive des autorités sous la forme d'un policier, il décide d'éduquer ce malotru. Il rend claque pour coup de matraque, puis s'enfuit par une échelle.

"Coupez !" Cette fois-ci, je tiens la bonne prise. Voyons un peu la scène suivante. Ayant enfin pu débarquer, le petit immigrant se retrouve sur le quai à la recherche de sa bien-aimée. Malheureusement, il n'y découvre que des problèmes. Laissez-moi vous décrire la scène. Trois personnages sont en scène : Charlot, un alcoolique et l'éternel policier. Il faut donc que Charlot trouve le moyen d'échapper au policier, et cela de la façon la plus drôle possible. Je vous passe les difficultés habituelles : les acteurs ne sont pas prêts, ils ont trop chaud ou trop froid, et les éclairages ne vont pas (normal, ce sont les lumières de la ville), enfin, une vraie catastrophe ! Après un léger flottement, le tournage peut commencer.

SILENCE, ON TOURNE

Bon, encore une scène tournée, je n'en suis pas trop mécontent. Le policier a passé la moitié du temps allongé par des claques ; j'espère bien que le comique de la situation n'échappera pas au public. La troisième et dernière scène s'annonce plus périlleuse. Charlot doit en même temps séduire la jeune fille et empêcher son soupirant, un roi, de lui faire la cour. Charlot soldat de l'amour, voilà qui va attendrir les spectateurs. Cela fera une excellente fin.

LES FEUX DE LA RAMPE

Ca y est, le film est enfin tourné, le montage terminé, je me dépêche d'amener mon produit fini au producteur. Il n'a pas l'air enchanté. De toute façon, ce qui l'intéresse, c'est l'argent qui rentre dans les caisses. Bon, je vais donc réunir un parterre des meilleurs critiques de cinéma. L'angoisse monte dans les coulisses, ils sont tous là. Je recommence à trembler, et Charlot fait de même. Le producteur mâchouille ses havanes comme un vulgaire kid des bas quartiers. Le film commence, la première séquence me fait hurler de rire ; le public, lui, a l'air surpris, mais bientôt, dès la deuxième séquence, j'entends des éclats de rire. C'est bon signe, la fin leur plaît, c'est dans la poche. En effet, dès le lendemain, un article à la une du *Variety* acclame le nouveau génie du cinéma. Malheureusement, le nombre d'entrées me permet tout juste de couvrir les frais. Qu'importe, le producteur a l'air heureux et m' engage sur-le-champ. Il veut que je tourne toute une série de films avec Charlot et me prévient qu'il est prêt à réinvestir la maigre somme que je lui ai fait gagner. Une nouvelle carrière s'ouvre à moi...

A MOI HOLLYWOOD

Vous trouvez peut-être que je manque de modestie, mais essayez un peu de faire rire le public qui assiste aux premières et vous m'en direz des nouvelles. Le deuxième stade est de faire rire le producteur ; alors là, si vous y arrivez, vous êtes vraiment un artiste. En tous cas, quand on est réalisateur, on ne rigole pas vraiment. Le logiciel est intéressant surtout parce qu'il innove. Par contre, on ne peut pas dire que la pratique du jeu soit passionnante ; le nombre de mouvements que l'on peut faire faire à Charlot est tellement limité que, en dehors de frapper et de conter fleurette, il n'a pas grand-chose à faire ; ce n'est pas comme cela que l'on pourra trouver des gags révolutionnaires dans l'univers du film comique ! Vous pouvez toujours vous divertir en écoutant la musique de présentation, qui ressemble assez aux musiques qu'écrivait Charlie Chaplin. De toute façon, c'est toujours un plaisir de découvrir les mimiques du petit vagabond qui nous a tant fait rire et nous fait encore rire à chaque rediffusion, quand le rire ne cède pas la place à l'émotion la plus pure...

STARRING CHARLIE CHAPLIN de US Gold
K7 : 95 F
Disk : 145 F



Graphisme :	3/4
Son :	3/4
Animation :	2/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	13/20

65 %

APPELEZ-MOI KARNOV



Ainsi naissent les légendes. Au cours d'une soirée arrosée par trop de vodka, des hommes assis en cercle autour d'une table se racontent les histoires mythiques du temps passé. Au fil des heures, aidés par l'alcool, les esprits s'échauffent, les langues se délient, la réalité et l'imaginaire se fondent pour engendrer de nouveaux contes, comme la pluie et le froid s'unissent pour faire tomber la neige. Ainsi naquit la légende de KARNOV...

Une fois n'est pas coutume, la légende est devenue réalité. Tous ceux qui hantent, au péril de leur porte-monnaie, les salles de jeux d'arcade connaissent les aventures de KARNOV, le géant russe aux grosses moustaches, qui affronte ses ennemis torse nu en crachant des boules de feu. Le miracle continue ; sorti de sa légende, KARNOV poursuit son infernale saga. Après les salles d'arcade, le voici présent sur l'écran de votre CPC chéri. Un nouveau héros vient de naître. Pour mieux le connaître, retournons aux sources de la légende.

BACK TO THE FUTURE

Or donc, tout commença dans un petit village appelé Créaminia, situé au centre de la Russie, dans les steppes sauvages du Wunderland. Jinborov Karnovski, que ses amis appellent KARNOV, est revenu dans son village natal après avoir passé sa vie à écumer le monde, dans un cirque où il faisait un numéro de force. KARNOV voulait couler des jours paisibles à contempler l'herbe pousser et à passer de longues soirées à la taverne où il pourrait raconter ses longs voyages et ses nombreux exploits à ses amis. KARNOV ne se doutait pas qu'il était sur le point de vivre la plus fantastique des aventures, qui repousserait les limites de sa fantastique force jusqu'à la dernière extrémité. KARNOV ignorait tout du secret de Créaminia. Dans les ruines qui entouraient le village, se cachait le plus fabuleux trésor que le monde ait jamais recelé : le trésor de Babylone. D'après la légende, le trésor avait été caché loin du monde, protégé par les forces de la lumière. Selon les anciens, un grand malheur s'abattrait sur la Terre si les forces du mal venaient à s'emparer du trésor. Les anciens pensaient, cependant, que Créaminia était le dernier endroit qui serait suspecté de renfermer un trésor. Et ils avaient raison ! Le petit village de KARNOV fut, en effet, le dernier endroit où Ryu, le terrible sorcier dévoué au mal, chercha le fabuleux trésor. Depuis des milliers d'années, Ryu avait envoyé à travers le monde ses espions pour découvrir la cachette, mais en vain. Un jour cependant, le plus perspicace de ses hommes se dit que, si personne n'avait réussi à trouver le trésor, c'est qu'il devait être dans un lieu que nul ne pouvait soupçonner. Ryu dépêcha ses agents dans tous les coins perdus de la planète, et parvint enfin à le localiser. Avec sa horde de laquais démoniaques, l'infâme Ryu s'abattit comme une tempête sur Créaminia, dévastant tout sur son passage, puis repartit avec le trésor. Et, pour punir les habitants du village d'avoir dissimulé le trésor si longtemps, Ryu laissa derrière lui toute une armée



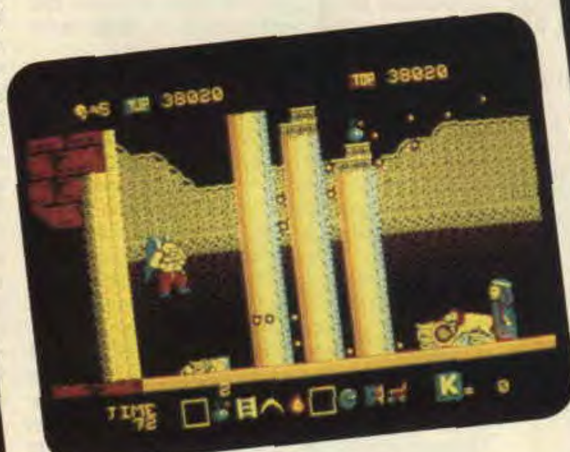
de monstres, plus horribles les uns que les autres, afin de terroriser les villageois. KARNOV savait que lui, et lui seul, pourrait vaincre les monstres, retrouver et terrasser Ryu, puis ramener le trésor dans sa cachette. Tout en maudissant son destin, qui décidément ne le laisserait jamais en paix, KARNOV s'engagea dans la campagne infestée de monstres. Sa mission était simple ; il fallait qu'il découvre les restes épars d'une carte, perdue depuis longtemps, qui lui permettrait de localiser Ryu et de le combattre pour que le monde soit sauvé...



A LA RECHERCHE DE LA CARTE PERDUE

Un éclair zèbre le ciel sombre de la steppe russe, le tonnerre claque comme un coup de fouet et KARNOV apparaît, seul face aux monstres de Ryu. Deux aigles foncent déjà sur lui, alors qu'un prêtre au regard noir regarde la scène du haut de sa tour de pierre. Le jeu vient à peine d'être lancé et voilà que le défi commence. D'un bond majestueux, KARNOV s'élève dans les airs, propulse des boules de feu et pulvérise ses premiers ennemis. Pas de panique, le premier tableau n'est pas vraiment dur (il y en a huit au total !) ; il vous suffira de ne pas vous approcher trop près des moines pour éviter qu'ils ne vous bombardent de grosses pierres, et de vous méfier des petits diablotins ailés. Pour le reste, c'est une question de réflexe et de timing. Qelques indications, cependant, pour que vous puissiez commencer à jouer dans les







Graphisme:	3/4
Son:	3/4
Animation:	3/4
Difficulté:	4/4
Richesse:	4/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	4/4
Notice:	4/4
Longévité:	4/4
Rhaa/Lovely:	4/4
Note:	17/20

85 %

meilleures conditions. KARNOV n'est pas un simple tchactchac-poumpoum. Tout au long du parcours, se trouvent des icônes que vous devez ramasser, en passant au-dessus ou en sautant pour les attraper. Ces icônes s'affichent alors en bas de l'écran.

Les cinq premières options sont : les bottes, qui vous permettent de courir plus vite et de sauter plus haut ; les bombes, que vous pouvez stocker ; les échelles, qui vous aident à prendre d'autres options hors de portée ; les boomerangs, qui sont une arme très puissante mais qui vous obligent à sauter après chaque tir pour les récupérer ; et les flammes, qui donnent une puissance de tir supérieure (attention, cette option ne dure que trente secondes). Ces cinq icônes clignotent alternativement suivant les déplacements de KARNOV. Pour les sélectionner, il faut se positionner sur l'icône choisie et appuyer sur la touche Y du clavier. Mais ce n'est pas tout, KARNOV dispose encore de quatre options, qui ne pourront lui servir qu'à certains moments bien précis : les ailes dans le deuxième tableau, le casque pour nager plus vite dans la cinquième épreuve, le masque de perception, qui peut clignoter à n'importe quel moment de la partie (il faut alors appuyer sur la touche Y, et toutes les options qui étaient jusqu'alors invisibles se trouveront à votre portée), et le chariot, qui sera utile dans le quatrième tableau. Enfin, il faut savoir que les pommes augmentent le nombre de boules de feu (trois au maximum) que KARNOV peut envoyer.



A TOUTE VITESSE

Juste quelques mots pour signaler l'exceptionnelle richesse de ce jeu. Même si les graphismes peuvent paraître un peu frustes (mode 1 en quatre couleurs), les décors et les monstres sont absolument fabuleux !!! Les actions à réaliser pour passer d'un tableau à l'autre sont variées et logiques, ce qui met à rude épreuve votre imagination et vos réflexes. Bref, une petite merveille que vous vous devez absolument d'avoir.

KARNOV de DATA EAST
Programmé par Mister Micro (bravo Mister Micro)
Distribué par FIL
Prix : n.c.

TIME AND MAGIK :O

- Debout tas de limaces et remuez-vous les masses graisseuses ou je vous fais tressauter la couenne comme des merguez dans la friture bouillante, qu'il m'a dit, le Chef.
- Eh ? Et caisse-t-a dit ta ?
- Oh, oooh, doucement, Chef. Faut pas s'énerver comme ça, c'est mauvais pour les rides. Après tout, c'est rien qu'une trilogie un peu réchauffée et rénovée de Level 9, Chef. On va vous torcher ça les doigts dans le nez et les mains dans les poches ! (Ce qui est déjà un petit exploit en soi !!!)
- Oh ?! t'as dit ça, ta ?
- Ben..., en tout cas, j'aurais pu !
- En fait, j'ai pas même eu l'occase de le dire, vu que je me suis couru pressé à la superette galaxiale, avant qu'elle ne ferme, pour acheter un paquet de feuilles blanches, des crayons à papier, une bonne gomme, le nécessaire indispensable pour planer à l'aise, plus un dico de british entièrement écrit avec de l'anglais dedans et six plaques de choco noisettes pour la route. Tout de suite urgent après, je m'suis chopé une sorcière qui allait faire la vidange de son balai volant à la Guilde des aventuriers. Sinon, tu penses, je me serais pas gêné...
- Caisse ? me toisa-t-il, le maître aventurier de garde .
- C'est pour Time and Magik.
- Une intéressante et conséquente aventure, en trois parties distinctes et différentes, que je et moi-même allons vous narrer en vous la racontant par le menu avec force détails, nonobstant et subséquemment, pérora-t-il.
- Euh, que si vous me donniez la brochure et que ça irait sans doute plus vite, interrompé-je vivement.
- Pff ! Tous les mêmes ! disparut-il précipitamment en jetant avec fureur le guide sur mes genoux.

LORDS OF TIME

Les Seigneurs du temps, que Sir Hubert les étripe !, essaient de changer icelui dans le but de le contrôler et de soumettre l'éternité à leurs désirs. Il faut, contre ces sagouins, rapporter neuf objets de différentes époques pour pouvoir les ratatiner comme des serpillières usées. Ca commence, coulos, dans votre salon par l'examen d'une vieille photo. Puis ça démarre dare-dare, en entrant dans la pendule de votre grand-père et en tournant les neuf roues du temps (COGS), jusqu'à l'époque désirée. Je sens que vous allez galérer dès le départ, alors je vous donne la séquence du début pour entrer, choisir puis ressortir de l'horloge : <WIND CLOCK>, <IN>, <TURN COG 1>, <SWING PENDULUM>, <OUT>. J'aime assez l'ambiance qui se dégage du jeu. De plus, on peut se balader dans toutes les époques, sans se faire engueuler par le Chef, tranquillement, en regardant les beaux paysages, avant de passer à la phase active de résolution des énigmes. Les dessins auraient dû être plus beaux ; sûr Arthur que c'est pas le même fini que le Pawn, mais c'est mieux que le graphique Basic de la première version de 6. Le scénario et l'atmosphère emportent le morceau de cette histoire, qui comporte quand même plus de deux cents lieux décrits.

RED MOON

Bon, y manquait plus que ça ! Le cristal de lune a été volé. Légèrement ennuyeux, quand on sait que c'est la seule source de magie de la galaxie. Si je me souviens bien, y a neuf missions à remplir pour le retrouver. Ces missions consistent à trouver neuf trésors et à amasser l'équipement nécessaire pour arriver jusqu'au charmant caillou. La principale originalité de la quête est de pouvoir jeter des sorts . <CAST ESCAPE>, par exemple , est un sort qui permet de s'enfuir. Chaque sort coûte un point sur les cinquante que vaut votre insignifiante carcasse. Heureusement que certaines améliorations ont été apportées à la version originale parce que, sinon, vous ne tiendriez pas deux bastons ! La moindre peignée vous retirant de dix à trente points, c'est dire combien la commande <UNDO> est utile ! Elle permet de revenir au dernier endroit visité juste avant votre dernier déplacement, et ceci, quelle que soit la catastrophique initiative que vous ayez eue. En général, c'est utile quand on a mouru pasque, par exemple, on a cru à la grosse blague quand la momie a dit qu'elle tuerait "tous ceux qui franchiront la ligne tracée sur le sol". (Oh l'autre ! Eh, t'as vu le pansement à deux pattes ! La crise !) Un conseil, soyez astucieux pour "effacer" ce problème qui vous gêne. Au total, c'est une grosse quête à faire (sans bégayer), qui comporte environ deux cent dix endroits à visiter et un paquet d'astuces, qui vous tiendront éveillé une bonne quinzaine de siècles.

THE PRICE OF MAGIK

Ca raconte la triste histoire du prince Myglar, qui, rendu fou par les radiations magiques du cristal de lune qu'il avait en charge de protéger, s'est tiré à la campagne pour siester une petite éternité, voire un peu plus, en embarquant le caillou. Faut évidemment récupérer cette caillasse magique, sans devenir mégalo dingue comme le prince (vous commencez à 100 % of sane et 20 ans d'âge), et sans atteindre les 100 berges. On a droit à dix-huit sorts magiques, qu'on apprend au cours des toujours deux centaines de lieux à visiter. Récupérer de la santé se fait en touchant the moon. A intervalles réguliers, on tapera <SCORE> pour savoir où on en est ; d'autant plus que jeter des sorts coûte de la jeunesse et qu'à 0 hiver c'est plus tellement la forme, mémère ! Dans le hangar du jardin de la vieille maison décrépite, on trouve un max d'objets . Faut alors brûler le tas de bois, récupérer les cendres,





cela servira plus tard, et se badigeonner les mirettes avec l'"eyebright" parce qu'il n'y a pas de lampe dans ce film. Le truc pour se débarrasser du singe qui squatte votre épaule est de trouver la chambre froide et d'attendre. (Le froid est assez puissant pour geler les balloches du monkey !!) Carte indispensable, pour cette histoire 100 % british, en deux cents tableaux, tordue comme le pif de Mme Thatcher !

MAGIE, MAGIE,...

J'vous cause rapide de l'excellente ergonomie du jeu de la touche < >, qui permet de rappeler les quarante dernières phrases tapées, du RAM SAVE , sauvegarde rapide en mémoire vive, de l'analyseur de syntaxe béton, qui permet des phrases complexes genre : <KISS MISS X AND THE FEET OF THE CHEF>, <KILL EVERYBODY BUT MY MOTHER>, de . ..

- Sans vouloir vous déranger, m'interrompt-il, le maître, voilà deux heures, de soixante minutes chacune, que vous potassez en révisant ce guide livre et qu'un appel en forme de coup de fil vous réclame en vous demandant de revenir, vite et illico, avec la solution complète et entière, sous peine de servir de pâté de foie au dîner collation des plantigrades à jeun et autres ours affamés. J'ajouterai, en complément, que c'est signé Sa Douceur Extrême : le Chef.

Bon, vous m'escuserez, j'y vais, passque... j'ai ma gamelle sur le feu et faut que je les mette. De plus, ça tombe bien, j'aime pas manger froid ! Ciao ! (Peut-être que j'aurais intérêt à prendre tout de suite un aller simple pour les fermes-prisons de Pluton...)

Soldat VENTURE.

TIME AND MAGIK de MANDARIN SOFTWARE
Distribué par POWER PRODUCTS
Prix : n.c.







Graphisme :	2/4
Son :	-/4
Animation :	-/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	2/4
Note :	14/20

70%





ARCTIC FOX



Une simulation sans modèle, c'est intéressant. Imaginez-vous aux commandes d'un char, jusque-là pas de problème ; mais ARCTICFOX n'est pas qu'un char, c'est un engin de mort comparable à ceux que l'on peut trouver dans les dessins animés dont nous abreuvent les Japonais. Bien sûr, son aspect extérieur est celui du croisement d'un char avec une Cadillac, mais, à l'intérieur, c'est électronique et compagnie.

La neige recouvrait toutes les terres avoisinantes ; seule, dans le lointain, une chaîne de montagnes semblait pouvoir percer les couches de glace. Sur mon radar, tout était calme, aucun ennemi en vue. Par contre, un certain nombre d'objets volants de reconnaissance indiquaient la proximité de la base centrale des extra-terrestres. Non, je ne suis pas David Vincent, mais les envahisseurs existent vraiment. Ils ont installé des convertisseurs qui transforment l'oxygène en gaz mortel pour les humains. Il faut à tout prix découvrir leur base de communication pour éviter qu'ils ne donnent notre position. En attendant, je décide d'enterrer mon renard de l'Arctique. Voyons un peu ce que nous indique le radar. Je trouve que le coin est assez mal fréquenté. La première difficulté consiste à reconnaître le type d'engin qui vous fait face : char lourd, char léger, lanceur de missiles ou traîneau et avion de reconnaissance, voire le terrible Fighter, que l'on trouve soit avec les troupes de choc, soit accompagnant les patrouilles de reconnaissance.

LE RENARD SORT DE SON TERRIER

Ce court séjour en hibernation m'a permis de rester invisible aux yeux des observateurs ennemis ; ma sortie a l'air de créer une certaine confusion. Je me précipite vers ceux qui me paraissent les plus dangereux et je les détruit en tirant à bout portant. Le tableau ressemble à l'entrée d'un renard dans un poulailler, quel carnage ! Malheureusement, les troupes ennemies ont l'air de se ressaisir. Je n'arrive plus très bien à me rendre compte si je suis le chasseur ou le chassé. Il est temps d'aller visiter la campagne environnante, surtout qu'elle présente des singularités intéressantes ; notamment la couleur du sol quceux-ci i change d'un, seul coup sans prévenir. Les montagnes se dressent transparentes, on pourrait penser en approchant qu'elles vont le intéressantes ; notamment la couleur du sol qui change d'un seul coup sans prévenir. Les montagnes se dressent, transparentes ; on pourrait penser en approchant qu'elles vont le rester, mais, brusquement, le sol prend une couleur ocre et vous vous retrouvez sur la montagne. Ces couleurs sont les mêmes que celles qui figurent sur le radar. Pour bien comprendre le fonctionnement de ce terrible engin, je dois vous présenter le tableau de bord.

LA VISITE DU BORD

Commençons par... le commencement. L'avantage de notre engin par rapport à un banal AMX, c'est la vision. Du poste de pilotage, vous pouvez voir tout ce qui se passe devant vous ; de plus, un radar situé sous l'écran vous permet non seulement de repérer les ennemis, mais aussi de voir le type de terrain auquel vous avez affaire : les montagnes, les étendues de neige ou la toundra, sur laquelle la vitesse de votre char sera réduite de moitié. Il vous permet aussi de voir arriver les crevasses, qui sont une des calamités de la région. Il est parfois possible de voir une barre rouge traverser l'écran ; il s'agit d'un champ de force qui vous bloque le passage. Dans ce cas, il est vain de tenter de le franchir. Sur votre gauche, trois indicateurs vous donnent le nombre de mines et de missiles qu'il vous reste, ainsi que votre vitesse. Sur la



droite, il y a un indicateur d'oxygène, un compas et un indicateur de dommages. Revenons un peu sur le terrain.

LA CHASSE AU RENARD

La situation n'a pas tellement évolué. Je viens de repérer un lanceur de missiles et je m'approche de lui par derrière ; à bout portant, je lui lche un obus et il disparaît dans une maigre explosion représentée par des traits noirs, ce qui n'a rien de réjouissant. Enfin, ça en fait toujours un de moins. Soudain, un avion de reconnaissance passe à portée de feu. Cela va me donner l'occasion de tester mes missiles guidés et, surtout, la caméra qu'ils emportent dans leur course vers la mort. Mon écran central me montre alors une image venant du missile ; la proie se rapproche, c'est joyeusement excitant. Mais l'explosion me ramène à la dure réalité de la vie ; c'est bien beau de faire mumuse avec ce petit jouet, mais le gouvernement ne me l'a pas prêté pour que je m'amuse. Il faut que je retrouve ces satanés convertisseurs et, si possible, la base principale d'implantation de ces êtres indésirables, ce qui mettrait un terme à ma mission et me permettrait quelques vacances sur les plages d'Hawaii.

UN RENARD QUI TRAINE LA PATTE

On ne peut pas dire que ce jeu soit vraiment ce que l'on attendait ; le graphisme, un peu sommaire, ne permet pas de créer une véritable ambiance belliqueuse ; par contre, on ne peut pas accuser les auteurs d'avoir fait un jeu trop facile. Même dans le mode entraînement, il m'arrive de me faire descendre, c'est vous dire. Mes premières parties n'ont pas duré longtemps. De toute façon, le temps est limité puisque l'oxygène se raréfie ; c'est pourquoi il est si important de détruire les cotout de même que je vous parle des bons côtés du soft ; le graphisme et l'animation ne sont pas tout, la richesse compte aussi et, là, nous sommes gâtés : la météo, qui peut créer quelques problèmes de vision, voire de radar en cas d'orage, les terrains différents, comme les montagnes, qui permettent de voir plus loin, ou les crêtes, endroits stratégiques par excellence, sur lesquelles on rencontre de nombreuses installations ennemies. Il faut, pour réussir dans ce jeu, allier dextérité et sens tactique ; savoir refuser le combat et se dissimuler sont parfois plus efficaces que la charge de la brigade légère. A vous de voir et de juger.

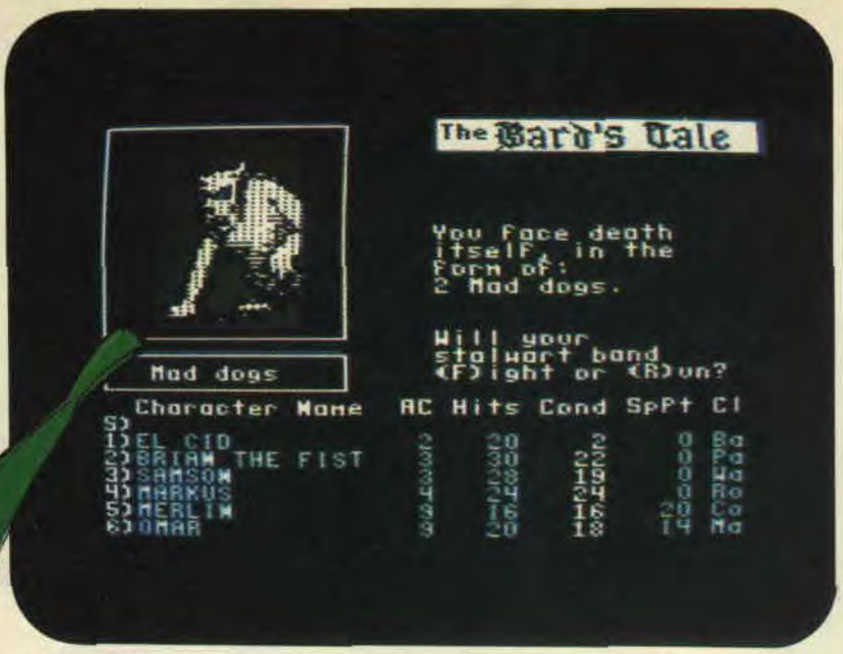
Lipfy

ARCTICFOX de ELECTRONIC ARTS
Prix : n.c.

Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	3/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	2/4
	13/20

Note : **65 %**

THE BARD'S TALE





Attention, à tous les Seigneurs et Ladies de l'Aventure, ainsi qu'à tous ceux qui ont rêvé un jour de voir leur nom s'étaler en lettres de feu sur le fronton du Panth Of Frime, veuillez écouter avec le plus grand soin ce qui va suivre ! THE BARD'S TALE, le jeu de rôle créé par Electronic Arts, est enfin adapté sur CPC. Vous allez pouvoir découvrir les trésors et les pièges des Contes de l'inconnu. Venez éprouver vos talents d'aventuriers dans ce premier épisode de la trilogie qui est devenue un classique sur Apple, IBM PC et Atari ST...

ÇA VA BARDER !

Vous voilà réunis dans le bâtiment de la Guilde, dans la cité de Skara Brae. Vous, c'est-à-dire une équipe de six aventuriers réunis par le même désir de conquérir richesses, honneurs et gloire. Bref, vous voulez arriver dans la vie ! C'est ce qui permet de réunir un ensemble aussi hétéroclite de personnages que deux guerriers, un barde, un assassin, un conjureur et un magicien ; mais c'est cette diversité qui fera votre force, n'en doutez pas. La bonne ville de Skara Brae est sous la coupe d'un sorcier du nom de Mangar, et votre but est de libérer la ville de son emprise maléfique. Mais, pour le moment, il vous faudra surtout acquérir expérience et richesses, deux choses que les nombreuses ruelles de la cité vous offriront au prix de quelques combats. Trêve de discours, place à l'action !

VOUS DANSIEZ ?

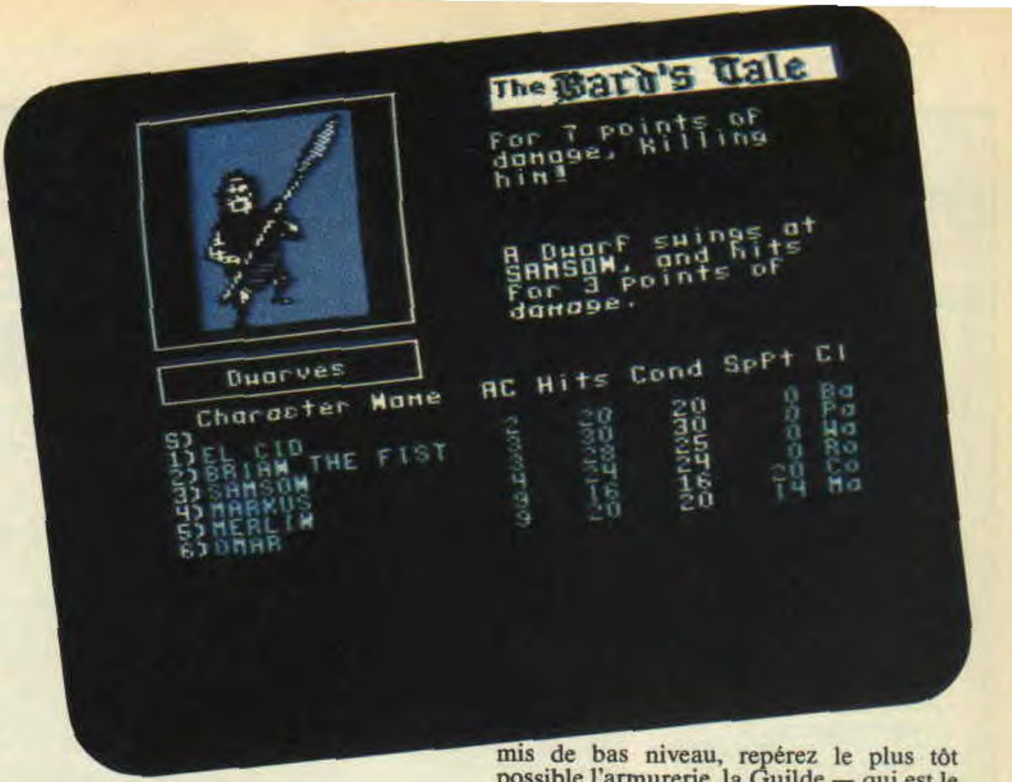
Votre petite troupe parcourt d'un air décidé les rues sombres de la ville. Les deux guerriers, Brian The Fist et Samson, marchent en tête, le barde, El Cid, et l'assassin, Markus, suivent, tandis que les jeteurs de sorts, Omar et Merlin, ferment la marche. Votre stratégie est simple : vous allez parcourir une à une les rues de Skara Brae et, au fil des rencontres, vous espérez bien défaire quelques adversaires aux poches bien remplies. D'ailleurs, jetons un premier coup d'oeil dans cette maison. Un léger coup pour enfoncer la porte et... la pièce est vide ! Bon, voyons la maison d'en face. Toc, toc, toc, pas de réponse. Entrons. Ah ! cette fois les lieux sont occupés. Sept Hobbits aux intentions belliqueuses à souhait se précipitent. La danse de mort s'engage ...

LEVEZ LA MAIN DROITE ...

C'est fois-ci, promis juré, je vais enfin vous décrire ce qui vous attend lorsque vous chargez THE BARD'S TALE. Tout d'abord, la disposition de l'écran du jeu. Sur la partie du bas sont affichés les noms et caractéristiques des personnages. Au-dessus et à droite, vous trouverez la fenêtre des options du jeu : un petit texte dépeignant le lieu où vous vous trouvez, le type et le nombre des ennemis qui sont devant vous, une description détaillée du personnage de votre choix, ainsi que les différentes options qui s'offrent à vous pendant une phase de combat ou d'achat d'équipement. A gauche, une petite vignette donnera une représentation graphique et en seize couleurs de ce qui se passe. Première critique (après tout, je suis là pour ça, non ?), la partie graphique est vraiment réduite ; de plus, aucune animation, si minime soit-elle, ne vient égayer la vue des divers personnages. Une image a été définie pour chaque type de rencontre possible (araignées géantes, chiens enragés, Kobolds, Hobbits, Barbares, Squelettes, Magiciens...) et cette même image apparaîtra dès que vous serez en présence du type d'ennemi correspondant. De la même façon, les bâtiments de la cité ont tous la même représentation, ce qui rend très malaisées les tentatives d'orientation (mais les Seigneurs et Ladies éduqués par le Chef se seront depuis longtemps saisis du crayon et de la feuille nécessaires à tout aventurier digne de ce nom).

EH BIEN CHANTEZ MAINTENANT !

Le premier coup est porté par Brian, qui tue net un de ses adversaires ; Samson ne demeure pas en reste et a vite expédié le Hobbit qui lui faisait face. El Cid, moins chanceux, ne réussit qu'à blesser son adversaire. Merlin fait des ravages en brûlant vif un adversaire. Les Hobbits, un instant désemparés, se reprennent rapidement et portent quelques coups bien placés ; cependant, ce ne sont pas là des adversaires bien dangereux et nos héros ont tôt fait de réduire à néant toute opposition. L'instant du premier partage du butin est venu : chaque membre de l'équipe reçoit son dû sous la forme de dix-sept pièces d'or. Pour un début, ce n'est pas si mal, d'autant que l'ivresse de la victoire vous fait entrevoir des lendemains qui chantent. El Cid, ne se faisant pas prier, entonne d'ailleurs une petite ballade au pouvoir régénérateur pour les membres de l'équipe ...



INTERPELLATION

Bon, le décor planté, les personnages mis en place, redescendons quelques minutes sur Terre, pour une description plus euh ... terre à terre de la nouvelle aventure qui s'offre à nous. Tout d'abord, et parce que je ne peux pas garder ça sur le coeur plus longtemps, je veux vous entretenir d'un détail qui m'interpelle quelque part ! En effet, la version de THE BARD'S TALE qui nous a été envoyée (en exclusivité, merci monsieur Electronic Arts !) nous l'a été (envoyée, veux-je dire) non seulement par les bons soins de la poste (ce qui est une évidence, si l'on y songe bien), mais surtout sous la forme de deux cassettes, ce qui l'était moins (évident, veux-je dire). Je ne vais pas vous apprendre que tous les softs de ce type nécessitent de nombreuses sauvegardes de l'état d'avancement dans l'aventure et du statut de vos personnages. Or, ces manipulations, qui ne nécessitent que quelques secondes sur disquette, ont la fâcheuse tendance à prendre plusieurs minutes sur cassette.

QUELQUES CONSEILS ...

Pour votre premier contact avec le jeu, je vous conseille de jouer avec l'équipe prédéfinie : les personnages sont bien équipés et possèdent un minimum d'expérience. Les premiers pas dans l'aventure vous sembleront répétitifs et sans grand intérêt, mais ils sont nécessaires. Fouillez toutes les maisons, combattez un maximum d'ennemis de bas niveau, repérez le plus tôt possible l'armurerie, la Guilde — qui est le bâtiment où vous débutez et qui est le seul endroit où vous pouvez faire vos sauvegardes —, ainsi que le temple où vous pourrez monnayer la guérison et même la résurrection de vos personnages, sans oublier le Review Board, qui autorise vos personnages à accéder au niveau permis par leurs points d'expérience). Vous progresserez ainsi lentement mais sûrement, ce qui vous permettra de songer alors à l'exploration des donjons offerts par les catacombes et le château. THE BARD'S TALE se présente comme un Donjons et dragons classique, avec certes une petite déception au niveau graphique (à l'heure où Ere Informatique nous offre un Captain Blood ou un Sky Hunter sur CPC, on est en droit d'exiger plus des éditeurs américains !), mais, surtout, ce logiciel présente quelques plus qui le rendent indispensable à tout amateur digne de ce nom. Je veux parler de l'immensité des lieux à découvrir, ou de l'originalité que représente le barde, personnage à part, aux capacités originales et surtout indispensables à la réussite de votre quête. Mais n'oublions pas la possibilité prometteuse de permettre à un ennemi de se joindre à vous (imaginez-vous avec un dragon pour partenaire : les barbecues d'enfer !).

ALIAN

THE BARD'S TALE de ELECTRONIC ARTS
Prix : n.c.



Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	1/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	4/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	2/4
Notice :	3/4
Longévité :	4/4
Rhaa/Lovely :	3/4
	14/20
Note :	70 %

S

MISSION SPECIALE AU ROYAUME-UNI



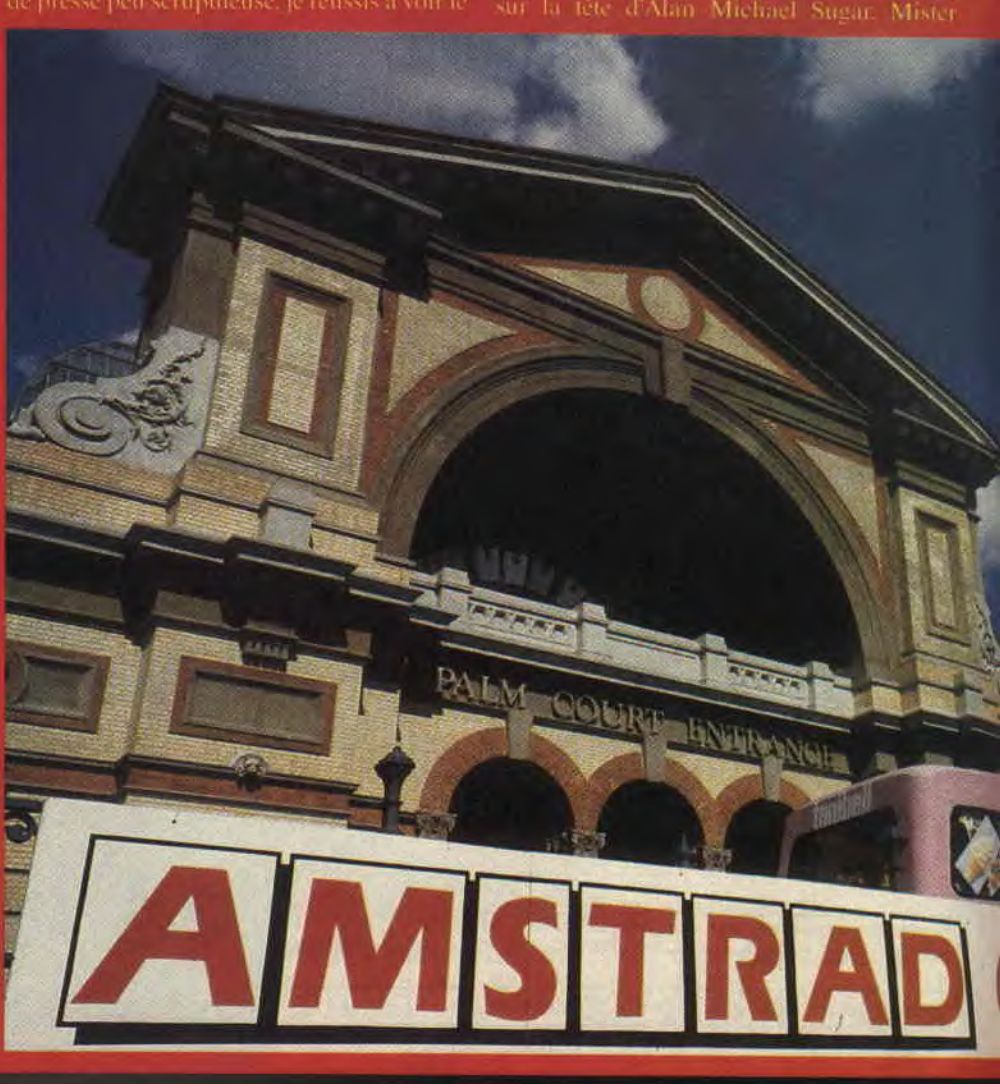


- "Je veux une enquête serrée, un truc costaud, la totale quoi !" m'avait dit l'inspecteur Budget, dans le placard qui lui sert de bureau. Il a planté ses doigts boudinés dans mon épaule et a continué : "Tu vois, c'est pas que je veux pas y aller dans la Perfide Albion, mais je suis grillé chez les Rosbifs. Ils ont pas aimé ma façon de manger du camembert au petit déjeuner, et, depuis, je suis interdit de séjour. Alors, si j'ai un conseil à te donner, c'est de tout faire exactement comme eux, pour pas qu'ils repèrent que t'es français. T'as une mission à remplir, mon gars, et elle est capitale : alors, fais pour le mieux..." J'ai suivi le conseil de l'inspecteur : malheureusement mes informations sur l'Angleterre devaient dater un peu et, quand je suis sorti de l'avion avec mon costume gris, mon parapluie et mon chapeau melon, j'ai eu l'impression d'avoir tout faux. Anyway, comme ils disent là-bas. Aussitôt débarqué, je me suis changé et j'ai pu commencer à enquêter... Ma mission était simple : il fallait que je sache ce qui se passait en Angleterre au niveau du CPC. Pourquoi l'Angleterre ? Parce que soixante pour cent des jeux vendus en France viennent d'outre-Manche. Mais Budget me l'avait bien dit :

- "Il me faut des informations sur ceux par lesquels tout arrive : les programmeurs, les artistes et les testeurs."

AMSTRAD SHOW, CHAUD, CHAUD !

Ma première visite fut pour l'Amstrad Show, qui se tenait du 26 au 28 mai à l'Alexandra Palace, situé sur une colline au nord de Londres. Comme son nom l'indique, l'Alexandra est un ancien palais, construit pour une princesse russe. C'est un immense bâtiment baroque avec des halles gigantesques, décorées de sphinx en granit et de fontaines dégoulinantes. Avec ma canette de bière à la main, pour faire couleur locale, je me suis faufilé entre les stands des revendeurs, qui essayaient de fourguer leur camelote au meilleur prix. J'ai repéré les endroits stratégiques et j'ai tendu l'oreille. Un certain monsieur Chris Whittington de CP Software déclarait : "Amstrad est mort en Angleterre", alors que certaines rumeurs parcouraient l'exposition au sujet de nouvelles machines de la marque au crocodile qui verraient bientôt le jour. Je continuais mon inspection et arrivais sur le stand de Mandarin Software, qui s'apprête à lancer sur le marché toute une série de nouveaux jeux sur CPC (nous serons les premiers à les tester en France, dès le mois de septembre). Plus loin, je rencontrais les dirigeants de la société Rombo, qui me confièrent le dernier exemplaire de leur Rambord (voir le test dans les pages bidouilles de Sined), et, sur le stand de Romantic Robot, j'arrivais à extorquer une multiface 2+, que nous testerons en septembre. Enfin, après avoir soudoyé une attachée de presse peu scrupuleuse, je réussis à voir le premier micro hanté qui, sans l'aide de logiciel, se mettait en marche et s'éteignait tout seul, affichant des messages et des images démoniaques sur son écran et émettant des sons étranges semblables à des grognements d'être humain. Terrifiant... Épuisé, à bout de souffle, je raflais encore quelques utilitaires et un stock impressionnant de jeux, qui seront les grands succès de l'année et que nous testons dans les pages de ce numéro) ; puis, je rentrais à mon hôtel. Une fois dans ma chambre, j'allumais la télé et tombais sur la tête d'Alan Michael Sugar. Mister





Amstrad, qui a été choisi par le gouvernement anglais pour vanter les mérites du grand marché européen. Face à la caméra, devant une gamme de micros, Sugar expliquait que ces machines, encore incapables, aujourd'hui, de communiquer entre elles - because la guerre des standards - touchées par l'esprit européen, deviendront miraculeusement polyglottes. Amen !

A SUIVRE...

Dans les pages qui suivent, vous aurez droit à la totale, comme dirait l'inspecteur. Tout d'abord, une enquête sur les Budgets en Angleterre, qui représentent soixante pour cent du marché en quantité et dix pour cent seulement en chiffre d'affaires. Ensuite, un reportage sur Probe Software, les gros calibres du développement de jeu au Royaume-Uni, qui, avec plus de soixante-dix programmeurs, représentent vingt-cinq pour cent des jeux vendus. Puis vous trouverez un entretien avec Adrian Curry, testeur chez British Telecom, qui est payé à plein temps pour aller au bout des jeux, répondre aux questions des joueurs et trier les programmes reçus par la société. Un métier dont vous rêvez tous et qui n'existe pas en France... Enfin, dans la rubrique Actuel, vous découvrirez une preview de Barbarian II, avec une interview de Steve Brown, son créateur, ainsi que des photos inédites de Maria Witheker !!! Mission accomplie.



AU PAYS DES BUDGETS





J'ai la berlue ou quoi ? C'est à devenir fou. Des Budgets, des Budgets partout ; chez les vendeurs de journaux, dans les stations-service, les librairies, les Prisunic et Monoprix locaux. Au pays des pubs, les logiciels à petit prix fleurissent comme les pintes de bière aux mains des supporters de football. Avec l'argent de poche de la semaine, n'importe quel school boy repart avec deux jeux sous le bras. Car, détail non négligeable, au Royaume-Uni, les Budgets ont des prix de budget. Ils coûtent vingt francs et parfois même quatre-vingt-dix-neuf pence, à peine dix francs, alors qu'on n'a jamais vu en France un Budget à moins de vingt-neuf francs quatre-vingt-dix.

Mais comment font-ils ? Pour y voir plus clair, j'ai fait un retour aux sources du Budget, chez les géniaux inventeurs du concept en 1984 ; j'ai nommé : Mastertronics. Chez eux, c'est la production en non stop, une véritable usine, qui débite trois jeux par semaine et a sorti cent cinquante-deux titres en 1987. Impressionnant. Mais c'est également une philosophie étendue à la musique, à la vidéo et à l'arcade. Mastersound vend, à des prix cassés, les tubes musicaux des années 1970, Mastervision diffuse les vidéos de séries B américaines ou des dessins animés yougoslaves, et Arcadia approvisionne, pour quelques pennies, les salles d'arcade britanniques. Mais revenons aux vrais Budgets, les softs. Il n'y a pas de secret ; pour Mastertronics, Silverbird ou Code Master, le Budget marche parce qu'ils en vendent beaucoup et que le jeu a déjà été amorti auparavant. En Grande-Bretagne, un jeu a trois vies : la première, lors de sa sortie à un prix normal ; la deuxième, lors de la reprise en compilation ; et la troisième, en Budget. Les sous-marques Ricochet et Rebound, chez Mastertronics, sont d'ailleurs spécialisées dans ces resucées de vieux titres.

Et alors, si cela marche si bien chez les Rosbifs, nous, les Camemberts, on devrait pouvoir en faire autant, non ? Eh bien, non. Tous les éditeurs français qui s'y sont essayé se sont cassé les dents. Ere Informatique a perdu de l'argent pendant un an avec son label, Gazoline Software. Loriciels, qui pensait lancer prochainement une marque de Budget, a abandonné le projet pour 1988. Quant à Mastertronics France, il ne se sent pas très bien : réduction des stocks de quatre-vingt-dix pour cent et recentrage sur les Atari, Amiga, etc.

Aïe, Aïe, Aïe ! Tout va mal. Pourquoi ? Parce qu'on est petit. Si le Budget représente soixante pour cent des jeux vendus en Angleterre, il ne constitue que vingt pour cent du chiffre d'affaires. Pour gagner de l'argent, il faut faire de la quantité, et le marché français n'a pas la taille de son voisin (1 million de Spectrum, ça n'est pas rien). Et puis, pour que cela marche, il faudrait que l'on trouve les Budgets partout, dans les kiosques, les bureaux de tabac, les poissonneries, les boucheries chevalines...

Enfin, il paraît que l'on n'est pas prêt en France. Avec nos mentalités d'attardés, on croit malin de penser que tout ce qui est cher est bien, et que tout ce qui est bon marché est m... auvais. Pourtant, comme dirait le boss, dans ses élans lyriques : "qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse. Hip !".

Voilà pourquoi le Budget vit mal en France, à l'exception d'un irréductible Gaulois : l'inspecteur Budget. Satisfait, Chef ?

LES PROS DU JEU





Probe Software est un des plus importants studios de développement de logiciels de jeu en Angleterre. Les jeux qu'il crée sont édités par les plus grands : US Gold, Activision, British Telecom, etc. Solomon's key, Rygar, Trantor, Outrun et bien d'autres, ce sont eux qui les ont programmés. Pour en savoir plus sur cette société, qui n'a pas d'équivalent en France, nous sommes allés rencontrer Fergus MacGovern, créateur, P-DG et propriétaire de Probe Software.

Amstrad Cent Pour Cent : Comment avez-vous créé Probe ?

Fergus MacGovern : Je travaillais depuis quatre ans dans la micro-informatique, quand j'ai réussi à convaincre deux de mes copains de developper des jeux. Notre première création a été Devils Drown, en 1985. Depuis, nous avons bien grandi, puisque plus de soixante-dix programmeurs travaillent pour nous, mais nous avons toujours gardé cet esprit de famille qu'il y avait à nos débuts. Nous n'avons pas la religion de la société, l'ambiance est toujours restée amicale ; c'est un de nos grands atouts, je pense...

A.CPC : Pour quelles raisons n'éditez-vous pas les jeux que vous programmez ?

F.M.G : Parce que nous n'avions ni l'argent ni l'envergure pour sortir quinze titres dans l'année et que, au-dessous de ce chiffre, il est très difficile d'être performant sur le marché anglais. Nous nous sommes d'abord adressé à Ocean, pour savoir s'ils avaient besoin de programmes, et ils nous ont demandé de faire l'adaptation de Xevious, qui fut un grand succès. C'est à partir de là que tout a vraiment démarré.

A.CPC : Comment se passe votre collaboration avec les maisons d'édition ?

F.M.G : Elles font le marketing ; et nous, la programmation. Mais leur mentalité ne leur permet pas de bien comprendre ce qui se passe dans la tête d'un programmeur. Nous, nous sommes plus jeunes, nous savons quels problèmes peut rencontrer un créateur, alors nous le maternons, nous le nourrissons à la petite cuillère, nous lui donnons la flexibilité dont il a besoin pour se sentir bien chez nous.

A.CPC : C'est pour cela que de nombreux programmeurs abandonnent leur ancien employeur pour venir chez vous ?

F.M.G : Oui, et aussi parce que nous leur ressemblons. Les programmeurs, chez Ocean ou US Gold, doivent arriver le matin à 9 h et repartir à 17 h. C'est un train-train, une ambiance de bureau. Ici, ils deviennent la personne la plus importante du monde. Nous les persuadons que leur jeu sera le plus beau, le meilleur. Nous leur proposons tellement de choses différentes qu'ils peuvent se permettre de travailler sur le jeu qui leur plait. Ils ont des contrats à l'année et doivent respecter des délais, mais ils programment quand ils le veulent. Nous disposons aussi de quatre studios décentralisés, dans lesquels ils peuvent travailler en toute indépedance. De plus, leur salaire est en moyenne de 300 000 F, le maximum étant de 600 000 F...

A.CPC : Quels sont les jeux en préparation pour les mois à venir ?

F.M.G : British Telecom vient de nous commander dix jeux pour les quatre mois qui viennent. A titre indicatif, je peux vous dire qu'un budget est vendu entre 20 000 et 60 000 F ; pour un jeu normal, cela peut aller de 60 000 à 300 000 F. Sinon, nous travaillons depuis un certain temps sur le projet X, qui sera LE JEU de l'année 1988. Pour le prix normal, on aura deux disquettes comprenant quatre jeux indépendants mettant en scène le même personnage. Le jeu 1 sera une démonstration spectaculaire d'effets spéciaux et de bruitages, un peu comme un générique. Les jeux 2 et 3 se dérouleront dans une forêt et dans un donjon : le personnage, armé d'une hache et d'un lasso, devra affronter des arbres animés et d'autres monstres, au cours de combats un peu dans le style de Barbarian. Le jeu 4 aura des sprites de 8 cm sur 8. Le héros chevauchera une panthère noire vêtue de cuir et chargée d'armes. C'est celui que je préfère.

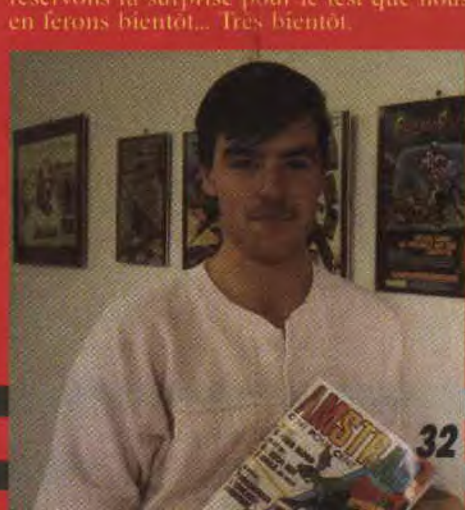
A.CPC : Est-ce vous qui allez faire l'adaptation de After Burner, pour US GOLD ?

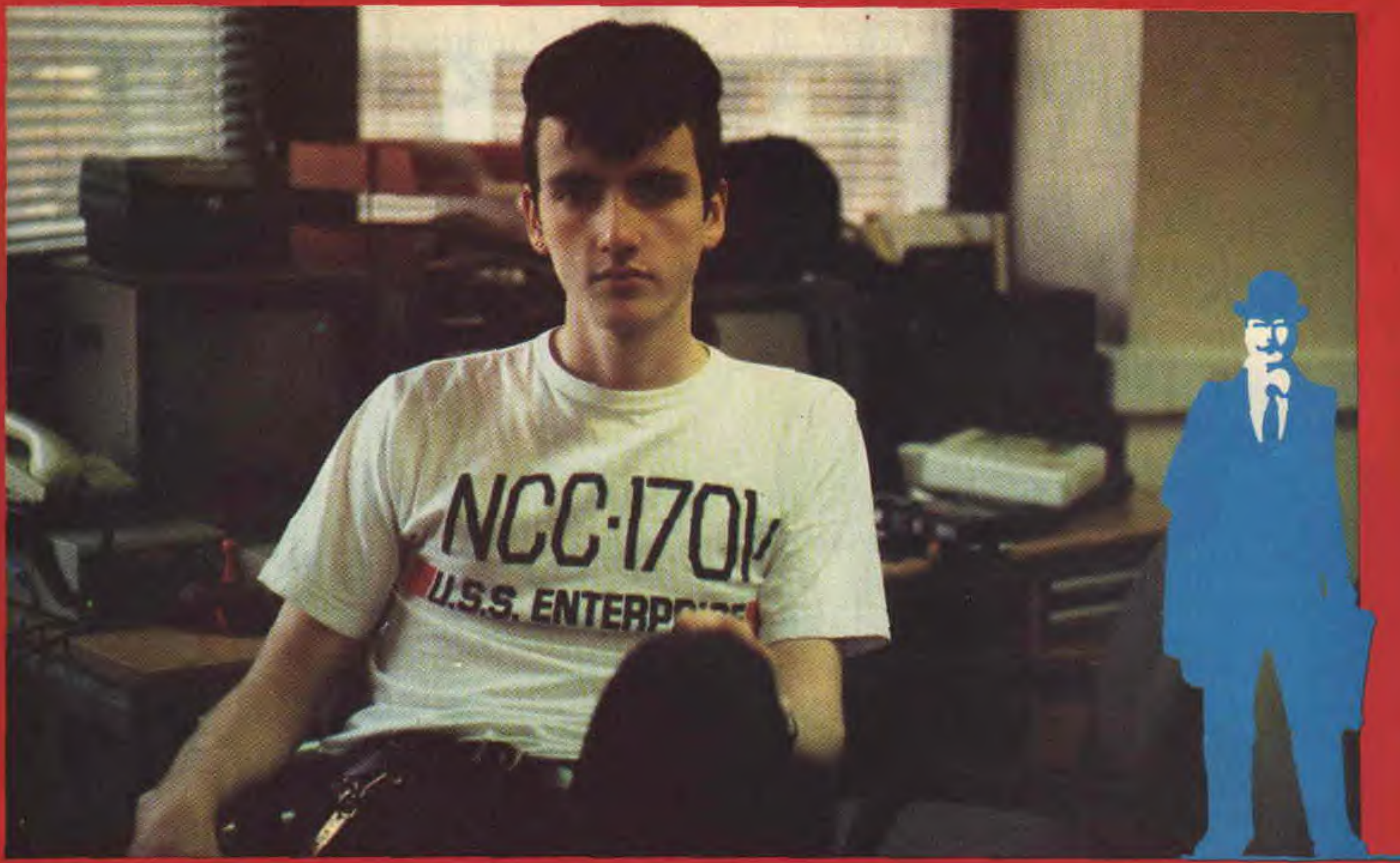
F.M.G : Je ne peux pas faire de commentaire sur ce sujet...

A.CPC : Pourrions-nous voir une démo de ce fameux projet X ?

F.M.G : Bien sûr, mais attendez-vous à être surpris, car des journalistes, qui ont déjà eu la chance d'en voir une première version, ont dit que c'était le meilleur jeu qu'ils avaient jamais vu sur CPC...

Nous avons donc joué au projet X, et, même si nous n'avons pas pu voir tous les niveaux, il s'avère effectivement que ce jeu risque fort d'être l'événement (avec Barbarian II) de la rentrée de septembre. Mais nous ne vous en dirons pas plus et vous réservons la surprise pour le test que nous en ferons bientôt... Très bientôt.





PROFESSION TESTEUR

Nom : Adrian Curry ;
Age : dix-neuf ans ;
Nationalité : anglaise, irlandaise par le sang.
Signe particulier : payé par Telecom Soft pour jouer et traîner dans les salles d'arcade.

SOFTWARE EVALUATOR

"Les programmes que l'on reçoit sont rarement géniaux, car ils sont presque toujours réalisés avec des programmes de création de jeu du type Adventure Graphic Creator ou Shoot Them Up Construction Kit ; ou alors, ce sont de pâles imitations des hits sortis trois mois avant. Nous retenons un jeu tous les deux ou trois mois. Mais, à tous les programmeurs, nous envoyons un guide pratique, *Telecom Soft Guide to Writing Good Software, dans* lequel on explique ce que recherche Telecom Soft et comment fonctionne la société. (Ndlr : si vous êtes intéressé, écrivez à Nathalie, à *Amstrad Cent Pour Cent*, pour recevoir une photocopie.) Même *si l'on ne rencontre qu'un talent par mois*, cela vaut le coup. Enfin, et ce n'est pas l'aspect le plus désagréable du métier, je fais des rapports à la société sur les nouveautés des salles d'arcade."

Programmeurs, écrivez à Adrian *Curry*, Software Evaluation, 64-76 New Oxford Street, London WC1A1PS. Et, si vous babillez couramment l'anglais et que vous êtes coincé dans un des jeux de Telecom Soft, appelez Adrian (surnommé Megastar depuis cette interview), X-Man, Rich ou Max de notre part (Tél. : 19 44 1 37 96 755).

Que faire lorsque l'on est nul en classe, mais imbattable sur son CPC et que, sans le jeu, sa vie ne vaut pas vraiment la peine d'être vécue ? Réponse : testeur, une profession inédite en France mais largement répandue chez les éditeurs anglais. Aucune qualification particulière n'est requise, même pas la programmation : seul un bon toucher au joystick et l'intuition de ce qui plaît aux joueurs comptent. Alléchant, non ?

Soyons justes, Loriciels, Ere Informatique et consorts font parfois appel à de jeunes joueurs pour tester leurs jeux, le mercredi après-midi, contre un peu d'argent de poche ou quelques logiciels. Mais, en Grande-Bretagne, Ocean, Activision, ou British Telecom emploient à plein temps trois ou quatre fous de jeu qui trient les programmes reçus par la poste et s'entraînent pour pouvoir répondre aux questions du public. Bref, ils sont "les personnes les plus importantes après les *programmeurs", si l'on en croit Sue Windslow*, de British Telecom.

DES BETES DE JEU

Adrian Curry est *software evaluator* à Telecom Soft, la branche logiciels des PTT anglaises qui édite les jeux Silverbird (les budgets), Firebird (le prêt-à-porter), et Rainbird (la haute couture). Adrian est aussi *Hasrinaxx*, le druide, un personnage clin-d'œil que l'on retrouve dans de nombreux jeux Telecom Soft, (dont Gothik, pour ne citer que le plus récent).

"Depuis un an, je teste les jeux à Telecom Soft, avec Paul (alias X-Man), Richard (Rich) et David (Max). Tous les matins, j'arrive et je regarde ma boîte aux lettres. Dix ou quinze lettres m'attendent, quelques programmes, mais surtout des questions sur les jeux. Nous nous spécialisons dans nos jeux préférés. Pour cela, il faut s'entraîner pendant des journées entières sur le jeu, et dans toutes ses versions, huit et seize bits. En ce moment, je suis imbattable dans Virus, mais je réponds toujours aux joueurs qui peinent dans Elite, Bubble Bobble, Cholo, Black Lamp et Sentinelle. (Non, il ne donne pas les codes des parcs !) Nous recevons de vingt à *trente appels par jour, d'Angleterre mais* aussi d'Australie et des Etats-Unis. Curieusement, les joueurs sont toujours coincés au même moment et posent donc toujours les mêmes questions."

LES PLUS BELLES LETTRES DE MISS X

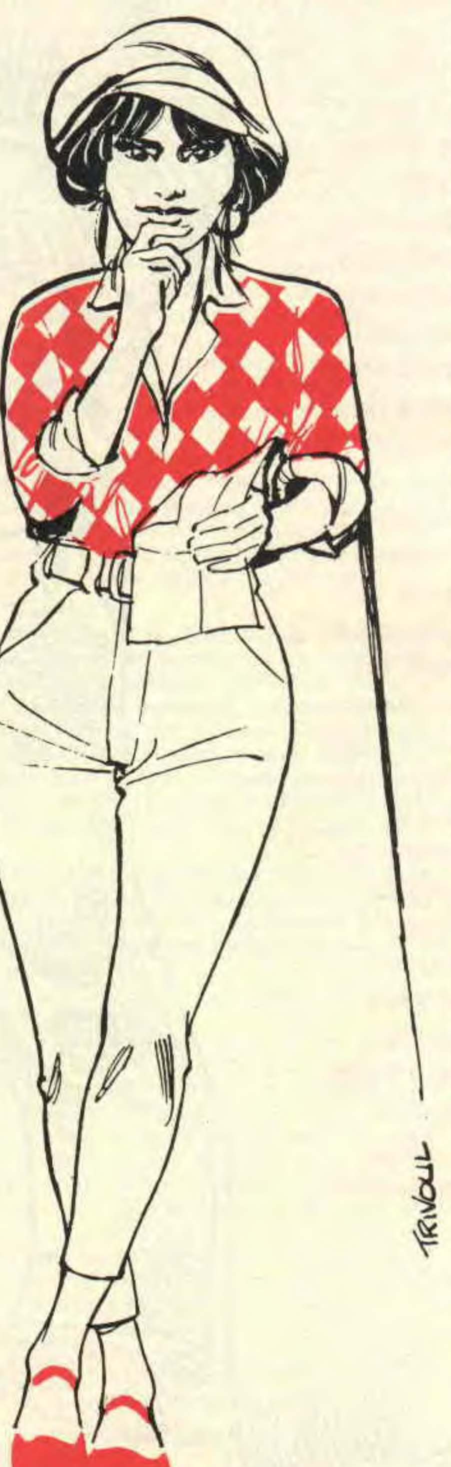
Non, décidément non ! Cet été je n'irai pas me faire bronzer sur les plages. D'abord, pour ne pas faire comme tout le monde ; et puis, être bronzée en été, c'est tellement commun... Ensuite, pour vous préparer un numéro de septembre en or massif. *Amstrad Cent Pour Cent* ne paraîtra pas en août, mais le numéro que vous tenez entre vos petits doigts est un véritable trésor et vous occupera bien pendant deux mois. Que la force soit avec vous !
Miss X

Chère Miss X
Votre magazine est parfait à tout point de vue, mais quelques questions me brûlent les lèvres ; je vous les pose sans plus tarder (les questions, pas les lèvres, quoique...).
- Comment faire pour se procurer les numéros d'*Amstrad Cent Pour Cent* que l'on a ratés ? (Pour me faire pardonner, je ferai dix Je vous salue Miss X.)
- Pourriez-vous faire une rubrique Hard où Miss X poserait toute... Heu... Je veux dire où vous testeriez extensions et accessoires de toute sorte (crayon optique, dart scanner, fouets, chaînes etc.) ?
- Que me conseillez-vous comme utilitaire de PAO conséquent sur CPC 6128 (j'envisage la création d'un fanzine) ?
- Quel est le nom du dessinateur de la BD qui se trouve à la fin du magazine ? Je trouve son style de dessin et ses dialogues complètement déments et destroy. A-t-il déjà sorti des albums ?
- Et enfin, la question que des milliers de lecteurs se posent : quand verra-t-on une photo de Miss X (même habillée) ?...
Dans l'espoir que tu sauras m'éclairer sur ces quelques points, je te salue bien bas... de nylon (en portes-tu ?)

Mac Caïman

Pour une fois, je vais faire une réponse sérieuse dans le style à mon pote Franck, de la page d'à côté. Pour les anciens *Amstrad Cent Pour Cent* que tu n'as pas (honte à toi), il te faut envoyer un chèque de 25 F (19 F + 6 F de frais de port) pour chaque numéro au service abonnement. Il va bien y avoir une rubrique Hard dans le journal et vous ne m'y verrez pas toute nue (malgré les apparences, je suis très pudique, tu sais !) ; pour le mois de septembre, tu auras un article sur la Rom Board de Rombo et Rodos +, la puce qui tue de Romantic Robot. Pour la PAO, je te conseille AMX Mouse, de AMS, ou d'attendre le test que nous allons faire de Fleet Street, de Mirror Soft, distribué par Fil, toujours en septembre. Enfin, venons-en au sujet le plus important : ma photo dans le journal ; ce ne sera pas ce mois-ci, vu que pour ce numéro d'été vous êtes suffisamment gâtés... Mais attention, dès la rentrée, vous devriez avoir une supersurprise.

Miss X



Salut tout le monde !
Si je vous envoie cette missive, ce n'est évidemment pas pour parler de votre revue. Il serait, en effet, inutile de préciser qu'il est plaisant de trouver un canard informatique qui veuille bien condescendre à faire quelques calembours désopilants, ou qui n'aborde pas que des sujets informatiques. Non, je voulais simplement vous signaler que, pour étoffer votre journal, il serait intelligent de créer une rubrique (qui connaît Stanley Rubrick ?) qui traite des jeux de café. A ma connaissance, aucune publication n'en parle, ce qui est positivement fâcheux, vu que nous assistons à une véritable pluie de ces jeux. Vous me direz que la pluie, c'est jamais dangereux (sauf s'il pleut des hallebardes !), mais il serait quand même utile de connaître les jeux pour lesquels il est préférable de ne pas débourser un centime. Allez, je vous quitte et vous laisse méditer sur ma question.

Mike G. Hunter-Killer.

Bien vu Hunter-Killer, ça fait longtemps que l'idée de créer une rubrique sur les jeux vidéo me trotte par le tête ; d'ailleurs, si tu as bonne mémoire, Pierre et ma copine Nathalie avaient fait, dans le numéro 2 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, un dossier de vingt pages sur le sujet. Le problème, c'est la place ; pour l'instant, nous n'avons pas assez de pages pour réaliser cette rubrique. Mais dès le mois de septembre nous aurons trente-deux pages de plus, alors un peu de patience...

Miss X

P.S. : J'attends toujours avec impatience le coup de fil du vengeur masqué...
P.P.S. : Je reçois de plus en plus de dessins sur ma petite personne ; la plupart me représentent quasiment nue... Hé, les mecs, je ne me balade pas tout le temps à poil et j'aime bien les robes rouges ; alors, veuillez avoir la gentillesse de me représenter un tout petit peu moins dénudée. Quant au chef, je vous conjure de ne pas croire ce qu'il raconte, ce n'est qu'un fieffé prétentieux... Enfin, au petit vermisseau à tête de crabe qui nous a envoyé un programme musical déjà paru chez un confrère, j'adresse mon plus profond mépris.

Miss X

LES COURRIERS 10



Je ne sais plus quoi inventer comme jeu de mots pour intituler cette rubrique aussi sympa qu'instructive. Miss X agit de façon inversement proportionnelle au temps, j'entends par là que plus la température extérieure est élevée, plus ses jupes (hum ! pardon, ses ceintures...) sont courtes. Les plus belles lettres de Miss X devraient plutôt s'appeler les plus belles jambes de Miss X. M'enfin, je dis cela, mais j'accepterais volontiers un repas en tête à tête avec cette Aphrodite des temps modernes. Pierre boit de plus en plus de bière et émet des sons étranges avec sa bouche, sons que je qualifierais personnellement de répugnants. Robby se croit toujours le plus beau et le fait savoir dans la bonne humeur et l'allégresse. Lipfy est parti en week-end avec sa Nana (c'est aussi son nom), et Brice ne sait plus où donner de la tête entre le CPM Plus et le CPM 2.2. Sined, lui, revient de vacances, bronzé comme un paquet de farine. Moi, je meurs, étouffé sous trois tonnes deux cent trente-quatre kilos sept cent soixante-douze grammes de lettres, dissimulé derrière mon micro. Pitié pour moi et vivement les vacances. Mais passons aux choses sérieuses.

0% COURS (YEAR!!!)

Désirant en même temps enrichir la rubrique Bidouilles et mes connaissances en assembleur, qui sont, soit dit en passant, très succinctes, j'aimerais que vous me donniez de plus amples renseignements sur les piles, et sur les instructions de rotation et leur utilité. Enfin, qu'est-ce qu'un bit et à quoi sert-il ? Etant sorti depuis peu du monde du langage Basic du CPC, j'aimerais que vous apportiez des éclaircissements sur ce langage, ô combien puissant mais aussi déroutant, qu'est l'assembleur. Longue vie à *Amtrad Cent Pour Cent*, qui s'avère être un journal assez sympathique.

G. Soler, Roanne.

Eh bien, G. (je ne sais pas si c'est Gérard, Gilles, Grégory, etc., car tu n'as cité ton prénom nulle part), je vais tenter de répondre brièvement à ces questions, car c'est Sined qui fait la rubrique assembleur, et si je lui ôte le pain de la bouche, il se pourrait bien qu'il enlève des dents de la mienne. Mais bon, il faut quand même que je montre que je sers à quelque chose dans ce journal. Une pile est un espace mémoire dont le registre SP fixe l'adresse en cours d'accès. Vous avez pu remarquer, si vous avez étudié un tant soit peu l'assembleur, que certaines instructions font appel à cette pile pour y stocker des données intermédiaires. C'est en fait un endroit où il est possible de laisser des données, sans se soucier de leur adresse, car tout se fait automatiquement. Ainsi, si le double registre HL contient une donnée que vous ne voulez pas altérer, il suffit de l'empiler grâce à l'instruction :

PUSH HL

Lorsque vous désirerez réutiliser cette donnée, il suffira de la récupérer avec l'instruction :

POP HL

C'est simple comme bonjour et cela agit de la même manière que si nous avions sauvegardé la donnée à une adresse précise en mémoire. L'instruction PUSH Registre double peut aussi s'écrire, pour sa compréhension et non pour son utilisation, DEC SP, DEC SP, LD (SP),Registre double (soustraire deux à SP pour qu'il pointe sur une zone vierge et mettre le registre double à l'adresse pointée par le registre SP). Un POP fait l'opération inverse, c'est-à-dire qu'il remet dans le registre précisé la valeur située à l'adresse pointée par SP, puis il additionne 2 à SP. Il est bon de noter que le registre empilé peut être différent de celui dépilé, ce qui permet de provoquer, en quelque sorte, une forme de LD Registre,Registre par l'intermédiaire de la pile. Mais cette zone mémoire spéciale ne sert pas qu'à cela. En effet, elle est aussi influencée par une des instructions permettant la programmation structurée : le CALL. Chaque fois que le microprocesseur rencontre cette instruction, il exécute un PUSH PC (empilement du compteur d'instructions) et il dépile cette adresse lors du RET. C'est pour cette raison qu'il faut faire autant de PUSH que de POP dans les programmes assembleurs, comme dans les sous-programmes (du moins lorsque l'on n'est pas sûr du résultat). Et c'est encore à cause de ce genre de structure de pile que l'assembleur n'est pas récursif (la récursivité est, en gros, le fait d'appeler un sous-programme à partir de lui-même, c'est-à-dire de l'intérieur). Voilà donc à quoi sert une pile. A gérer un espace mémoire sans avoir à se soucier de l'adressage, et, de plus, à garder l'adresse de retour d'un CALL. Les instructions de rotation permettent d'appliquer des opérations logiques sur des octets. Sachez simplement que le décalage logique à gauche d'un octet permet de le multiplier par deux, si l'indicateur de carry n'est pas influencé. Un décalage logique à droite divise l'octet par deux. Mais je laisse le soin à Sined de vous expliquer tout cela plus en détail dans le cours assembleur.

Enfin, passons aux bits. Nom masculin, concaténation des mots anglais Binary digIT, subtilement traduit en français par EB, soit Elément binaire. C'est, comme son nom l'indique, la plus petite valeur électrique stockable. Le microprocesseur est un monticule (keskila ton ticule ?) de petits circuits électriques capable de travailler sur des signaux du même type. Cela implique que la valeur contenue par un bit sera soit 0, soit 1. Le bit est donc, il est parfois bon de le rappeler, l'unité en informatique. Comment décrire une unité, si ce n'est en disant que c'est une unité? C'est le plus petit élément stockable. Désolé de ne pouvoir en dire plus.

Bonjour à toute la rédaction de *Cent Pour Cent*. J'ai acheté récemment un CPC 6128 qui me cause quelques problèmes. Suite à une commande incorrecte, ce sacré ordinateur me* détruit des fichiers. Ceux-ci sont toujours apparents, mais il m'est impossible de les charger. Tous les noms ont été tronqués ou modifiés. Ainsi, AFFICHES.BAS est devenu AFFICHE.SBA et F0.BAS, eF0.BA.

Question : que vient faire le e minuscule dans le nom de fichier ??? et pourquoi les noms de huit caractères sont-ils réduits à sept ? Pourriez-vous faire quelque chose pour moi ? Je craque.

E. Leclaire, Henin Bt.

A première vue, tous les noms de fichier ont étés décalés à droite d'un caractère. Cela a pu advenir de bon nombre de manières. Une microcoupure électrique pendant une écriture sur disquette, un big bug de la part de l'Amsdos... Que sais-je encore ? Il est certainement possible de retrouver les fichiers avec Discologie ou Oddjob, en éditant le secteur contenant la directorie (secteur 0, piste 0, pour un formatage DATA). Mais cela sera un long travail, laborieux et minutieux. Fais-nous une copie de ta disquette, et nous te réparerons cela. Si tu veux le faire toi-même, il suffit de charger le secteur de directorie, et de le décaler à gauche, du début jusqu'à la fin, sans oublier le moindre octet. Si tu te trompes dans le décalage, les fichiers retrouvés seront plus ou moins remplis de n'importe quoi. Alors, attention. Et travaille sur une copie, sans quoi la disquette malade serait irrémédiablement perdue.

Salut, je m'appelle Benoit et ce n'est pas la premère fois que je vous écris pour vous demander quelque chose. Mon problème se situe en ce moment avec Lorigraph. Il sauvegarde les pages écran comme ceci :

SAVE"PAGE",B,&4000,&4000,&C

Comment puis-je faire pour visualiser les écrans sans avoir à charger le logiciel, et pour rendre une page écran normale utilisable sous Lorigraph ? A bientôt et merci. Vive Amstrad Cent Pour Cent.

B. Douarre, ??????

C'est très simple, pour visualiser ton chef-d'œuvre, il te suffit de faire :

MODE ?:LOAD"PAGE",&C000

En mettant le bon mode à la bonne place, et en redonnant à la palette les valeurs adéquates. Pour faire le contraire, c'est-à-dire pour rendre un dessin chargeable sous Lorigraph, il te suffit de faire :

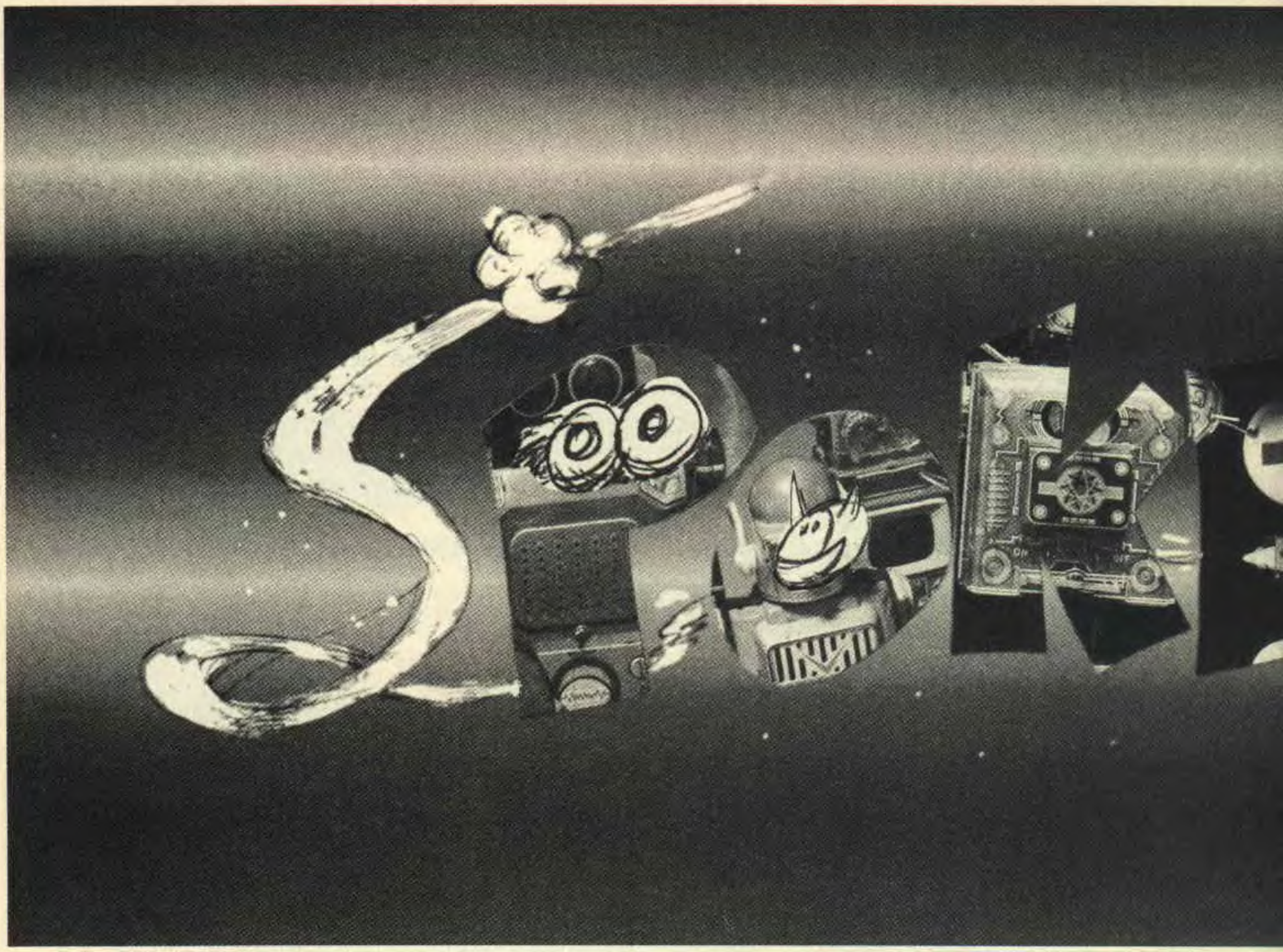
MEMORY &3FFF
LOAD"DESSIN",&4000
SAVE"DESSIN",B,&4000,&4000,&C

Et voilà le travail, cher lecteur. Le Memory protège ton dessin contre toute éventuelle agression du Basic et permet de ne pas obtenir de message d'erreur, le Load permet de charger ton sublime travail, et le Save rend le tout compatible avec les fichiers de Lorigraph. Si cela ne marche pas ainsi, envoie-nous des dessins sauvés avec Lorigraph et nous nous débrouillerons pour que cela fonctionne quoi qu'il advienne.

Voilà qui clôt ce courrier des lecteurs. Allez, secouez-vous pendant les vacances. Ecrivez-nous. Celui ou celle qui nous enverra la plus jolie des cartes postales aura droit à mon admiration et à celle de toute la rédaction. Alors bonne chance, et que le meilleur gagne.

Franck Einstein

DES POKES SOUS



LE COIN DU DISCOBOLE

Comme vous appréciez particulièrement les bidouilles avec Discology, voici une rubrique entièrement vouée à cet éditeur de disquettes. Pourquoi Disco et pas un autre? Parce que nous nous entendons tous pour dire que Disco est un utilitaire pratique, complet et bien foutu. Alors voilà, chaque mois, dans le Coin du discobole, vous trouverez des bidouilles sympa qui ne fonctionneront qu'avec des jeux originaux sur disquette. Et paf !! Ca, c'est cool. Well, maintenant il faut que vous me fassiez parvenir vos bidouilles, car, si dans le prochain *Cent Pour Cent*, vous ne trouvez pas de Coin du discobole, c'est que vous aurez eu la flemme de m'envoyer des bidouilles. Et je refuse que vous ayez la flemme !!!! Vous n'aurez aucune excuse, puisque vous avez tout le mois de juillet et tout le mois d'août pour chercher.
Le truc sympa aurait été d'offrir un Discology à la meilleure bidouille du mois pour le Coin du discobole. Mais, après réflexion, je me suis dit que si vous m'envoyez une bidouille pour cette rubrique, c'est que vous possédez déjà Disco. Donc, pas la peine de vous en offrir un. Et toc !! Si je me trompe, écrivez-moi.

Voici la procédure à suivre pour les bidouilles suivantes : on se prend Disco, et on passe sous éditeur. Dans le menu Modes, on va en Edition de piste, on entre la piste et le secteur désirés, puis on modifie directement les valeurs à l'écran.

GRYZOR DE IMAGINE

Etre invulnérable dans Gryzor, le rêve non ? C'est chose possible grâce à L.B.G. En piste 07 et secteur 01, on file à l'adresse 03DD, où l'on remplace le 3D par un 00. Et voilà l'travail.

FLYING SHARK DE FIREBIRD

Là, ce sont des bombes infinies que nous propose L.B.G (au fait L.B.G, c'est un amstradiste, pas un robot) pour le très bon jeu de Firebird. Alors, en piste 05 et en secteur C5, vous filez en adresse 0125, où vous remplacez les valeurs DD,35,09 par 00,00,00. Year !!

ARKANOID II DE IMAGINE

Voici une infinité de raquettes pour Arkanoïd II. C'est un coup de Jean-Marc Baudoux, qui a procédé de la manière suivante : il est allé du côté de la piste 03 et du secteur C3, puis il a avisé l'adresse 0099 et, sur l'affichage ASCII du secteur, a transformé un M=2 en M=3. Voilà. C'est quand même sympa de la part du jeune Baudoux. Très sympa.

ARMY MOVES DE IMAGINE

On se prend Disco dans la main droite, la disquette originale de Army Moves dans la main gauche. On file sous éditeur et on édite la piste 07 et le secteur 41 ; à l'adresse 00A0, on repère un >0 que l'on transforme en <0. Voilà pour des vies infinies dans la première partie du jeu. La même chose pour la seconde partie : en piste 14 et secteur 48, on avise en adresse 01E0 un >0 que l'on remplace par un <0. C'est magique et c'est signé Osiris.

ASPHALT DE UBI SOFT

La démarche à suivre pour Asphalt est un peu différente. Vous vous saisissez de votre original. Sous éditeur et dans le menu Modes, vous validez l'option Edition fichier. Là, vous éditez le fichier Asphalt.Bin (ou le fichier le plus important - 42 ko - si votre original ne l'est plus trop). Bien. Maintenant, vous allez dans le menu Fonction et vous validez l'option Rechercher. Vous tapez A

LES PALMIERS



Enfin les vacances !!! Bin c'est pas trop tôt, hein ? Fini les cours et les profs de maths tyranniques. Vous vous êtes plus intéressé à la prof d'histoire qu'à la vie de Napoléon, à votre voisine de table qu'à votre cahier de physique ? Pas grave, vous avez *Amstrad Cent Pour Cent* dans les mains, ouvert à la rubrique Pokes au rapport, et ça, ça vous fait oublier tous vos petits problèmes de fin d'année scolaire. Et puis, il y a l'été ; Miss X arbore des bustiers au décolleté de plus en plus pigeonnant, je ne vous parle pas de ses minijupes... Moi, je viens à la rédaction avec des oeillères ; par contre, Sined n'arrête pas de faire rouler sa gomme sous les bureaux... Tout cela pour vous dire que ce numéro de juillet-août a vraiment l'odeur du sable chaud !!

pour ASCII, puis =27 pour la zone recherchée. Disco va vous trouver ça en moins de deux. Bon. Le =27, vous me le remplacez par un =28; pas loin de là, le =28, vous me le remplacez par un =29 ; enfin le =2, qui n'est pas loin lui non plus, doit être remplacé par un =27. Après sauvegarde sur votre disquette, vous pouvez jouer avec toutes les munitions en quantité illimitée.

Voilà, c'est tout pour ces vacances. A la rentrée, vous aurez d'autres bidouilles fonctionnant avec Discology. Entre autres des vies infinies pour KARNOV, qui déchaîne les passions à la rédaction. Et puis d'autres pokes bien frais, pour des jeux récents ou plus vieux. Maintenant, je vais mettre ma brosse à dents dans mon sac à dos et rendez-vous après les vacances pour un concours de Pokes bronzés !!!!

POKE &ROBBY,255

LE CHOIX DES POKES, LE POIDS DES OCTETS

BATMAN DE OCEAN

Un must en matière d'arcade-aventures, Batman est resté le jeu préféré de beaucoup d'entre nous. Il s'est maintenu plus d'un an dans les charts anglais. Voici deux listings qui octroient des vies infinies dans les versions originales sur K7 et disquette. Voilà qui devrait vous aider à reconstituer la Batmobile.

```
10 ' BATMAN K7 100%
20 DATA 21,90,1C,36,00,C3,00,01,21,2D,22
30 DATA 36,D3,21,40,20,11,40,00,01,F2,01
40 DATA ED,B0,21,40,00,E5,21,00,BB,E5,21
50 DATA F2,01,E5,21,07,B8,E5,21,BB,02,E5
60 DATA F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3,C9
70 MEMORY &2000
80 FOR X=&BE00 TO &BE34
90 READ A$
100 POKE X,VAL("&"+A$)
110 NEXT
120 LOAD "!"
130 CALL &3A6A
140 LOAD "!",&2040
150 CALL &BE08
```

DES POKES SOUS LES PALMIERS

BATMAN DE OCEAN

```
10 ' BATMAN DISK 100%
20 MODE 1:PAPER 0:INK 0,0:BORDER 0:INK 1
,6:INK 2,20:INK 3,26
30 LOAD "BAT3.SCN",&C000
40 FOR X=&BF00 TO &BF2D
50 READ A$
60 POKEX,VAL("&"+A$)
70 NEXT
80 CALL &BF00
90 DATA 0E,07,11,40,00,21,FF,B0
100 DATA CD,CE,BC,21,27,BF,11,00
110 DATA 01,06,06,CD,77,BC,21,00
120 DATA 01,CD,83,BC,CD,7A,BC,21
130 DATA 90,1C,36,00,C3,00,01,62
140 DATA 6D,2E,73,62,66,00,00,00
```

```
10 ' BOULDER DASH K7 100%
20 ' par L.B.G
30 OPENOUT "NEZ":MEMORY 511:CLOSEOUT
40 LOAD "!",512
50 POKE 6993,0
60 CALL 8018
```

BOULDER DASH DE MIRROR-SOFT

Un autre must ! Qui ne possède pas Boulder Dash ? Une réalisation parfaite, un jeu prenant, Boulder Dash n'a pas pris une ride. Un petit listing de vies infinies ne devrait pas lui faire de mal. Ça marche sur K7 et avec les versions plus ou moins originales transférées sur disquette, n'est-ce pas L.B.G.?

CYBERNOID DE HEWSON

Petit chef-d'oeuvre, ce jeu est vraiment très dur. Je n'en connais pas beaucoup qui ont réussi à franchir le premier niveau. En tout cas, je peux vous dire que le troisième et dernier niveau est gigantesque. Alors, pour vous aider à y arriver, 255 vies ne seront pas trop.

```
10 ' CYBERNOID K7 100%
20 ' par Dark Night
30 MODE 1:INK 0,0:INK 1,24:INK 2,20:INK
3,26:BORDER 0
40 FOR I=&80 TO &80+44:READ A$:POKE I,VA
L("&"+A$):NEXT
50 CALL &80
60 DATA 21,0,80,11,0,1C,3E,87,CD,A1,BC
70 DATA CD,0,80,21,0,2,11,30,75,3E,87
80 DATA CD,A1,BC,21,A3,75,11,98,3A,3E,87
90 DATA CD,A1,BC,3E,FF,32,27,2,C3,0,2,0
```

```
10 ' MACH3 K7 100%
20 ' par Frederic Mailles
30 MEMORY &4FFF
40 LOAD "!MACH30",&5190
50 POKE &52E5,0
60 LOAD "!MACH3.BIN"
70 CALL &A600
```

MACH 3 DE LORICIELS

Tiens ?! Du poke pour un jeu français !! Pas mal, il s'agit de vies infinies pour le dernier hit de Loriciels. On dit merci à Frédérick Mailles : MERCI FREDO !!

```
10 ' ROBIN HOOD K7 100%
20 FOR F=&BE00 TO &BE07
30 READ A$
40 POKE F,VAL("&"+A$)
50 NEXT F:LOAD "!"
60 POKE &AC92,0
70 POKE &AC93,&BE
80 CALL &AC01
90 DATA 3E,C9,32,91
100 DATA 6C,CD,D0,76
```

ROBIN HOOD DE CODE MASTERS

Grâce au petit listing que voici, Robin devient invulnérable. Ça, c'est le bon plan, non ?

Mais je n'ai pas fini. Si, pendant le jeu, vous appuyez simultanément sur les touches 6, A et P, vous entrez sous le Cheat Mode. Le mode du tricheur, quoi. Et, plus fort, Robin Hood est le premier jeu à vous dire de vive voix que vous êtes un tricheur. Bon, en appuyant tout de suite après sur la touche E, vous augmentez de dix vos points de vies. En appuyant tout de suite après sur la touche K, vous débloquez les plates-formes. Enfin, sans plus attendre, frappez la touche H, et vous collecterez tous les cœurs.

BRUCE LEE DE DATASOFT

Haaaaaaaaaa le bon vieux Bruce Lee. La version pour nos Amstrad CPC est vraiment mignonne. C'est ce que me disait Jean-Marc Talenton, et, comme ce n'est pas un ingrat, il m'a refilé ce listing pour obtenir des vies infinies et éviter les coups du ninja noir et du gros sumo vert. Sympa.

```
10 ' BRUCE LEE 100%
20 ' par J.M Talenton
30 MEMORY &14FF
40 LOAD "!BCODE1.BIN",&1500
50 LOAD "!BCODE2.BIN",&8C00
60 POKE 25338,255
70 POKE 25324,255
80 POKE 30097,20
90 POKE 31811,20
100 POKE 31830,20
110 CALL &5800
```

```
10 ' HEAVY ON THE MAGICK
K7 100%
20 DATA 1,150,150,150
30 DATA 10,150,47,102
40 DATA 128,170
50 FOR A=43090 TO 43099
60 READ B
70 POKE A,B
80 NEXT
90 POKE 43116,248
100 SAVE "AXIL-A",B,43090,27
```

HEAVY ON THE MAGICK DE GARGOYLE GAMES

Les jeux d'aventures de Gargoyle Games sont très originaux ; dommage que nous n'entendions plus parler de cette boîte anglaise. Ce listing, testé par l'ami Talenton, gonfle les caractéristiques skill, stamina, luck et experience à 99 %. De plus, vous possédez tous les sorts et avez le grade 10. Bon, vous tapez le listing, cela va vous sauvegarder un fichier Axil-A. Vous lancez le jeu, et par l'option 5 vous rechargez l'Axil en question en choisissant le A.

```
10 ' FROST BYTE K7 100%
20 'par J.M Talenton
30 OPENOUT "OREILLE":MEMORY &2000-1:CLOS
EOUT
40 LOAD "FROSTBYT.BIN"
50 POKE &8482,255
60 CALL &2000
```

FROST BYTE DE MIKRO-GEN

Encore un coup du jeune Talenton, qui nous fait parvenir sa bidouille pour obtenir 255 vies dans Frost Byte, qui reste marrant. Frost Byte, pas le jeune Talenton.

```
10 ' TOAD RUNNER K7 100%
20 ' par J.M Talenton
30 MODE 1:BORDER 3:INK 0,3:INK 1,26:MEMO
RY 4999
40 LOCATE 10,3:PRINT "A R I O L A S O F
T"
50 LOCATE 12,6:PRINT "P R E S E N T S"
60 LOCATE 10,9:PRINT "T O A D R U N N E
R"
70 LOCATE 19,12:PRINT "by"
80 LOCATE 15,15:PRINT "Dave Harper"
90 LOCATE 4,20:PRINT "ANOTHER HIGH PERFO
RMANCE PROGRAM"
100 LOCATE 18,22:PRINT "FROM"
110 LOCATE 15,24:PRINT "ARIOLASOFT"
120 LOAD "!SCRN.SCN",&C000
130 FOR I=0 TO 15:READ Z:INK I,Z:NEXT I
140 DATA 0,13,26,12,24,9,18,10,20,1,2,11
,4,8,3,6
150 MODE 0:BORDER 0
160 CALL 32768
170 LOAD "!TOD.BIN":POKE 7919,255
180 CALL 5000
```

TOAD RUNNER DE ARIOLASOFT

Décidément, le talentueux Talenton nous comble pour ce numéro des vacances d'été. Et c'est parti pour 255 vies sur Toad Runner. Year !!

```
10 ' LIGHT FORCE K7 100%
20 OPENOUT "OEIL":MEMORY 1499
30 LOAD "!"
40 FOR A=&63F TO &643
50 READ A$
60 POKE A,VAL"&"+A$)
70 NEXT
80 CALL 1500
90 DATA 21,0D,76,36,FF
```

LIGHT FORCE DE FTL

Un des premiers tchactchac-poumpoum à scrolling vertical digne de ce nom. Un jeu défoulant, comme vous les aimez bien. Et comme on vous offre les vies infinies pour la version K7, bin vous êtes tout sourire.

```
10 ' GREEN BERET K7 100%
20 ' par Le Cracker en Sucre
30 DATA 3E,C9,32,D4,24,C3,37,BD,21,3A,42
40 DATA 36,59,23,36,F7,21,40,40,11,40,00
50 DATA 01,FC,01,ED,B0,21,48,00,E5,21,00
60 DATA BB,E5,21,FC,01,E5,21,07,B8,E5,21
70 DATA BB,02,E5,F1,21,EA,B1,11,D9,B1,F3
80 DATA C9
90 MEMORY &3000
100 LOAD "!"
110 CALL &3A6A
120 LOAD "!",&4040
130 FOR X=&BE00 TO
&BE37
140 READ A$
150 POKE X,VAL("&"+A$)
160 NEXT
170 CALL &BE08
```

GREEN BERET DE IMAGINE

Mis à part un scrolling d'écran quelque peu saccadé, Green Beret fait partie des jeux que l'on place en bonne position dans sa logithèque. Le listing suivant offre l'invulnérabilité au possesseur de la version originale en K7. Pour les utilisateurs de 664 ou 6128, il faut faire quelques petites modifications, qui sont les suivantes : en ligne 40, changer 07,B8 par 1F,B1, et en ligne 50, changer EA,B1 par E5,B7 et D9,BL par D4,B7.

```
10 ' JET SET WILLY DISK 100%
20 MEMORY &2000
30 LOAD "JETSET.SBF",&1260
40 FOR N=&9C40 TO &9C4B
50 READ A
60 POKE N,A
70 NEXT
80 DATA 33,96,18,17,96,2
90 DATA 1,134,128,237,176,201
100 CALL &9C40
110 POKE &57B7,0
120 CALL &4D65
```

JET SET WILLY DE SOFTWARE PROJECT

Jet Set Willy, voilà un jeu qui ne nous rajeunit pas, mes agneaux.
Attention, ce listing octroie des vies infinies pour la version de la compilation The Sold a Million seulement.

```
10 ' EVERYONE'S A WALLY
20 MEMORY &1FFF:LOAD ""
30 FOR N=8557 TO 8564
40 READ A
50 POKE N,A
60 NEXT
70 POKE 8239,109:POKE 8240,2:POKE 8203,1
17
80 CALL &2000
90 DATA 62,182,50,225,129,195,0,3
```

EVERYONE'S A WALLY DE MIKRO-GEN

...est un soft qui n'est plus tout jeune, mais qui a le mérite d'être détendant et réellement amusant. Seul reproche, on meurt un peu vite. Le listing qui suit octroie de l'endurance à volonté.

THANATOS DE DURELL

Les sprites du dragon sont fabuleux, un jeu épatant et, plus épatant encore, ce listing donne au beau dragon une flamme qui ne s'éteint jamais.

```
10 ' THANATOS K7 100%
20 BORDER 0:INK 0,0:INK 1,18:INK 2,1:INK
 3,6:MODE 1
30 FOR F=1 TO 4:READ A:READ B
40 OUT &BC00,A:OUT &BD00,B
50 NEXT
60 MEMORY 16384
70 LOAD "!BOOT"
80 FOR F=48640 TO 48646
90 READ A:POKE F,A
100 NEXT
110 POKE 32827,0:POKE 32828,190
120 CALL 32768
130 DATA 1,32,2,43,6,24,7,29
140 DATA 175,50,137,160,195,164,93
```

INITIATION AU CP/M

- Oh bonne mère, cong, c'est bientôt les vacances et tu veux encore nous apprendre quelque chose ? Té, mais il est pas un peu fada celui-là, que pour un peu il nous donnerait des exercices d'été !



- Meuh non, pas du tout, c'est pas mon genre, ça voyons... Et puis d'abord, ce mois-ci, je vous annonce l'entrée dans ces colonnes du petit frère musclé du CP/M 2.2, le tout beau CP/M 3.0, surnommé, à juste titre, CP/M Plus ! CPC 464 ou CPC 6128, il y en aura pour tous...

Yaaaah ! Puisque je vous tiens, je ne vous lâche plus : j'en connais qui seraient fichus de partir en vacances avant la fin du cours... Partir avant la fin des cours, je comprends, mais pas s'il s'agit de MON cours !!! On a sa fierté tout de même... Mais ne nous attardons pas plus sur le sujet de l'école, et voyons tout de suite quelques commandes du CP/M 2.2.

Vous connaissez tous, c'est certain, la commande DISCCOPY.COM, qui vous permet de faire une copie physique d'une disquette sur une autre. Mais connaissez-vous les commandes CHKDISC.COM et DISCCHK.COM, et, à fortiori, leur différence ? Oserais-je dire que vous me semblez hésitant d'un seul coup ? Voilà qui est bien, puisque cela me donne l'occasion de vous apprendre quelque chose. La commande DISCCHK.COM permet de comparer deux disquettes sur la même unité de disque. Ainsi, après avoir réalisé une copie grâce à DISKCOPY.COM, vous pouvez vérifier si le contenu de la disquette copiée est bien le même que celui de la disquette source. CHKDISC.COM réalise la même opération, mais nécessite deux unités de disque, comparant alors la disquette de l'unité A: à celle de l'unité B:. Et puisque nous parlons copie, voyons tout de suite deux commandes destinées aux transferts de fichiers. CLOAD.COM charge un fichier sur le lecteur de cassette, et le transmet sur l'unité de disque. Utilisée sans paramètre, cette commande fonctionne parfaitement ; cependant, il est possible de préciser le fichier à charger sur la cassette, ainsi que le nom sous lequel celui-ci sera sauvé sur l'unité de disque. Ce qui nous donne comme syntaxe (les crochets indiquant un caractère optionnel) : CLOAD ["nom de fichier/K7"] [nom de fichier/DISK]. La commande CSAVE.COM produit l'action inverse, avec une syntaxe aussi inversée, mais comprend un paramètre supplémentaire, pour la vitesse de sauvegarde sur cassette, qui se place en fin de commande. Ce paramètre peut prendre deux valeurs, 0 pour une sauvegarde à 1000 bauds, ou 1 pour celle à 2000 bauds. Le nom du fichier à sauver sur le lecteur de cassette peut être omis, étant dans ce cas équivalent au nom de fichier sur disquette : ce qui nous donne comme syntaxe :

CSAVE nom de fichier/DISK [nom de fichier/K7] vitesse

C'est sur ces quelques commandes bien utiles que nous allons refermer la partie CP/M 2.2 de ce mois, pour ouvrir la partie concernant le CP/M Plus. Mais nous nous retrouverons la prochaine fois, avec l'explication en détail de la commande STAT.COM (l'une des plus puissantes avec PIP, que nous avions déjà vu dans le numéro 4 d'Amstrad *Cent Pour Cent*), et avec l'apprentissage des fichiers BATCH, qui vous permettra, dans une certaine mesure, de créer vos propres commandes. Je souhaite donc de bonnes vacances aux CPC 464, ainsi qu'à leurs propriétaires, puisque ceux-ci ne sont pas concernés par le prochain chapitre, réservé en exclusivité aux possesseurs de CPC 6128... Salut donc !



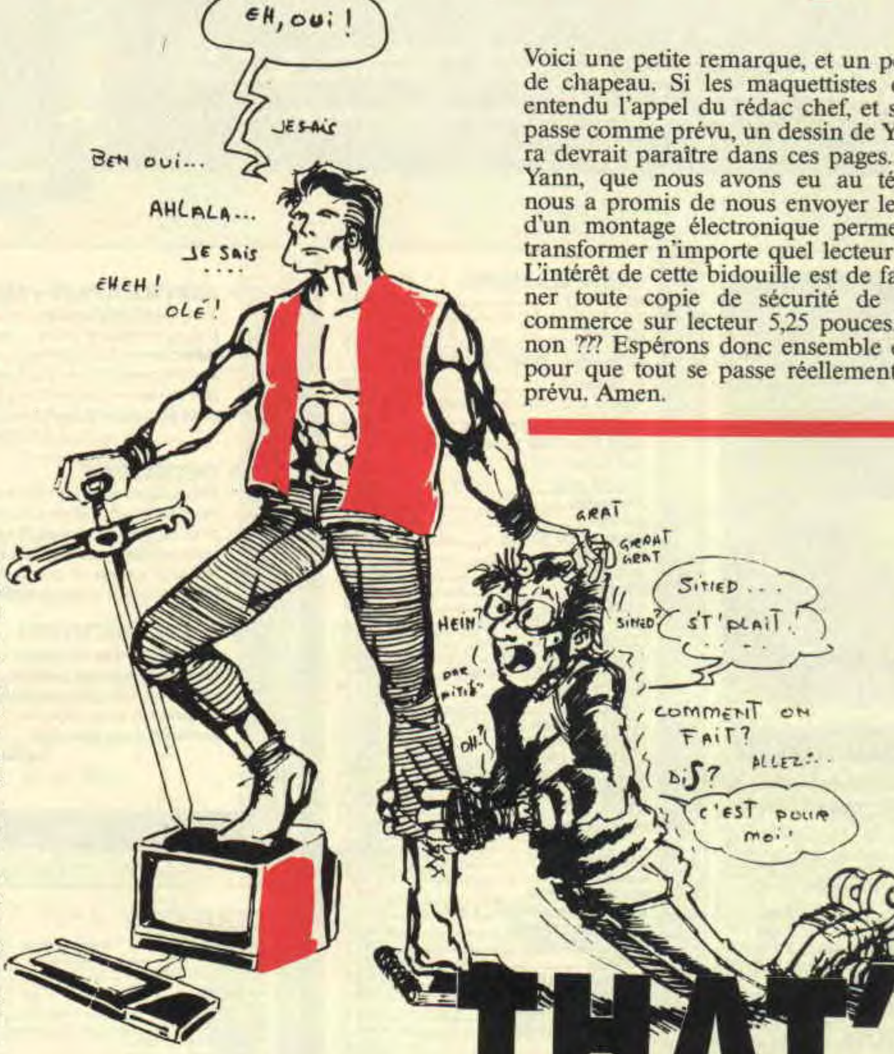
Y A-T-IL UN 464 DANS LA SALLE ?

Oui ??? Y'en a vraiment qui sont durs de la "feuille" ! Le CP/M Plus ne fonctionne pas sur CPC 464 : ce système utilise en effet les banques de mémoires propres au CPC 6128; alors vous autres, à qui il manque 64 ko, DEHORS !!! Aïe, oui Chef, d'accord Chef, bien Chef, je ne parlerai plus de cette façon aux lecteurs, Chef, c'est promis... Chef ! Je demandais donc que ceux qui ne possèdent pas les kilo-octets supplémentaires, leur permettant d'utiliser le CP/M 3.0, veuillent bien avoir l'extrême obligeance de quitter cette salle, maintenant reservée, je m'en excuse, aux personnes qui ont, elles, ces 64 kilo-octets... pffff... merci Miss X, tu peux arrêter de m'éponger le front... Bien, puisque nous voilà entre nous, commençons sans plus tarder avec une commande que vous croyez tous connaître, c'est-à-dire DIR (dire DIR, dur dur non ? Aïe, non Chef !) ou plus exactement DIR.COM. Cette commande supporte un grand nombre d'options, dont certaines très utiles, à mon humble avis. Nous allons donc voir ces options dans l'ordre, alphabétique de surcroît. La première de nos options est ATT, pour attributs. De cette façon, la commande DIR [ATT] nous renverra un catalogue, tous les noms de fichiers étant suivis de leurs attributs (Read Only, Read Write, SYStème etc.). De la même manière, DIR [DATE] affiche la date et l'heure de création des fichiers, à condition, bien sûr, que cette fonction ait été initialisée (grâce à la fonction SET UPDATE=ON, mais nous verrons cela plus tard). Un DIR [DIR] (Ah !) nous affiche tous les fichiers qui ont l'attribut DIR, ce qui est d'une logique implacable il me semble... Attention, les choses se compliquent légèrement maintenant, avec une option qui peut elle-même prendre différentes valeurs, comme c'est le cas pour DRIVE. Celle-ci supporte deux valeurs : DIR [DRIVE=ALL] affichera un catalogue des deux unités de disque, alors que DIR [DRIVE=Unité] n'affichera que le répertoire de l'unité précisée... Evidemment, si vous n'avez qu'une unité de disque, vous vous en fichez, mais moi pas, et toc. Un DIR [FF] enverra un saut de page avant l'impression, si vous utilisez votre imprimante comme périphérique de sortie... DIR [FULL] vous donnera tous les renseignements du catalogue, avec taux d'occupation du disque, longueur en ko des fichiers, etc. L'option LENGTH nécessite un paramètre numérique, indiquant le nombre de lignes à afficher avant de faire une pause (ex. : DIR [LENGTH=10] affiche dix noms de fichiers et demande l'appui d'une touche pour continuer). L'option MESSAGE affiche le nom du disque en cours, ainsi que ceux des USERS traités. Alors que l'option NOPAGE provoquera un défilement continu du catalogue, quelle que soit sa longueur, NOSORT évitera, elle, le tri alphabétique avant l'affichage, histoire de gagner un tout petit peu de temps (déjà perdu par celui mis à taper l'option...). RO permet uniquement l'affichage des fichiers Read Only ; RW, celui des fichiers Read Write ; SIZE donne le nom et la taille des fichiers courants, et SYS, plus intéressant, affiche uniquement les fichiers système, en général invisibles (toutes ces options doivent obligatoirement être placées entre crochets...). L'option USER, enfin, fonctionne d'une façon analogue à l'option DRIVE. Ainsi, DIR USER=ALL permet un catalogue complet de tous les USERS, chose bien pratique à mon goût. DIR [USER=(1,2,...)] affichera le catalogue des numéros de Users spécifiés, et un DIR [USER=numéro] affichera, vous l'aviez compris, un catalogue du User indiqué... Pouf pouf, ma foi, j'ai bien gagné mon verre d'eau, moi. Alors je vous dis salut à tous, faites-moi un gros courrier, moi je file me reposer... A bientôt !

BIDOUILLES OR NOT BIDOUILLES,

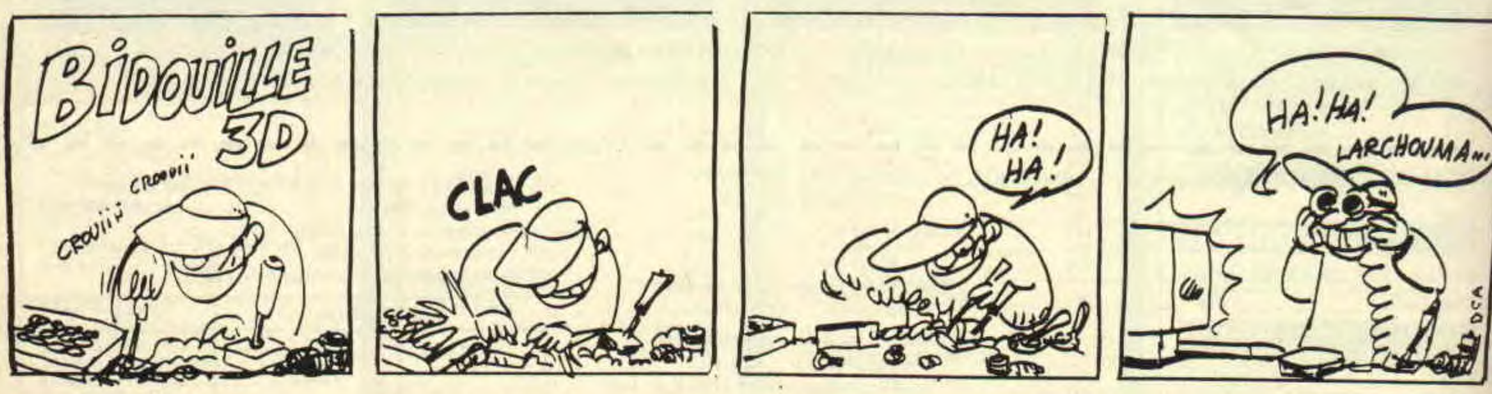
Une fois de plus, nous voilà réunis pour étudier ensemble une des parties les plus importantes de notre CPC favori : l'écran et son coprocesseur vidéo. Nous allons donc pouvoir nous en mettre plein la vue, après nous en être mis plein la tête. Alors, jetons-nous avec allégresse et lunettes de soleil dans ce fabuleux monde de l'image cépécesque.

Avant de parler de tous les registres du petit 6845, nous allons aborder les différentes possibilités mises à notre disposition sous Basic. Il est en effet possible d'appeler bon nombre de routines systèmes du Basic pour faire certaines choses amusantes. Il ne sera malheureusement pas encore possible de redéfinir des modes spéciaux, mais, patience, cela sera sûrement pour la prochaine fois, car nous aurons toutes les vacances pour nous y mettre. Nous aurons aussi toutes les vacances pour mélanger différents modes, mais là encore il vous faudra attendre la rentrée. Mon Dieu, pourvu que je puisse tenir les quelques promesses que je viens de faire, sans quoi ma réputation pourrait en prendre un sacré coup dans l'aile ! M'enfin, si vous nous faites un tantinet confiance, il n'y aura aucun problème, et tous ces projets seront menés à terme. Si vous avez des questions à poser, des bidouilles à partager, des ennuis à exposer, ou encore des astuces permettant de ne pas



Voici une petite remarque, et un petit coup de chapeau. Si les maquettistes ont bien entendu l'appel du rédac chef, et si tout se passe comme prévu, un dessin de Yann Serra devrait paraître dans ces pages. Ce cher Yann, que nous avons eu au téléphone, nous a promis de nous envoyer le schéma d'un montage électronique permettant de transformer n'importe quel lecteur B en A. L'intérêt de cette bidouille est de faire tourner toute copie de sécurité de jeux du commerce sur lecteur 5,25 pouces. Génial, non ??? Espérons donc ensemble et prions pour que tout se passe réellement comme prévu. Amen.

THAT'S THE QUESTION



s'arracher les cheveux pour des broutilles, écrivez-nous à *Cent Pour Cent*, nous en serons très heureux ; et nous ne serons pas les seuls, car bon nombre de lecteurs seront contents de pouvoir profiter de nouvelles facilités. Alors, à vos papiers et à vos crayons, c'est le moment de montrer de quoi vous êtes capables. A ce sujet, j'ai lancé un pari avec Robby (le plus beau !), certifiant que nous aurions plus de 250 lettres à notre retour de vacances. Alors soyez sympa, ne me faites pas perdre. Bon, passons aux choses plus sérieuses. Ah, non !!! Pour les fanatiques d'ex-*Hebdo* (snif !), je tiens à vous informer d'une nouvelle qui va en réjouir plus d'un (ouais !). Mon poto, un des rédacteurs les plus rapides que je connaisse, fait aussi partie des plus marrants et des plus sadiques du monde de la presse informatique française. Il en est aussi l'un des plus talentueux. Bref, sasissons l'occasion de lui faire de la pub, et continuons à faire monter le suspens. Si je vous dis qu'il est le dieu égyptien de la mort, vous trouvez, là, non ?

Alors si je vous dis Septh, cela ne sonne-t-il pas à vos oreilles telle la cloche de la récré ou de la fin du travail ? Si oui, c'est bien, sinon tant pis. Coïncidence : Septh est le septième rédacteur de *Cent Pour Cent* et il refera son apparition au numéro sept... Etonnant, non ? Allez, c'est parti pour des choses plus sérieuses.

BASIC ET CALLS CLASSIQUES EN VRAC

Il existe certains CALLs visuels utilisables sous Basic, mais beaucoup ne récupèrent pas directement les données comme nous le désirerions. Prenons par exemple le CALL &BC08, qui devrait permettre de changer l'adresse mémoire de la base de l'écran. Pour que tout se passe convenablement, il faut entrer dans cette routine avec le poids fort de l'adresse de l'écran dans l'accumulateur. Si nous faisons, sous Basic, un CALL &BC08,&40 pour forcer l'adresse réelle de l'écran en &4000, nous nous apercevons qu'il arrive en fait en 0, et que cela entraîne un fabuleux plantage lorsque l'on tente d'écrire quoi que ce soit dans cet écran déplacé. Tout cela parce que le Basic renvoie dans le registre A le nombre de paramètres passés à la routine assembleur. Comme il n'est pas possible de passer énormément de paramètres, le registre A arrive toujours avec un nombre qui tend vers 0 et installe l'écran dans un endroit indésirable. Dans ce cas précis du CALL &BC08 nous avons eu une chance de c... (du genre des personnes, qui comme moi, se font piquer Miss X par le chef). Bref, le hasard a voulu que le code machine précédant directement ce CALL soit ADC A,E. Mais je ne vous ai pas tout dit, car le code précédant encore cette instruction est SCF (Set Carry Flag). Donc, ces deux codes, logés là par hasard, sont neutres et susceptibles de ne pas entraîner de plantage apparent. C'est là qu'il faut encore connaître une des particularités du CPC. Lorsque vous passez un ou plusieurs paramètres du Basic au langage machine par un CALL, le nombre de paramètres est dans A et le dernier de ces paramètres est toujours dans le double registre DE. Comme par le même hasard, ADC A,E et DE sont respectivement placés et influencés juste où il faut, en même temps, au même moment, et tout cela dans un laps de temps suffisamment court pour que les deux notions précédentes soient vraies. Alors, je récapépète depuis le bédut pour le chef qui n'a encore rien compris. Comme le dernier paramètre que nous passons du Basic vers la routine est dans DE et que A contient 1, puisque nous n'envoyons qu'une seule donnée, il est logique que, si nous faisons un CALL &BC07, le registre E, contenant le poids faible du dernier paramètre passé, soit additionné à l'accumulateur et que le CALL &BC08 soit exécuté. C'est pour cette raison que l'adresse de base de l'écran est modifiée, comme par enchantement, lors d'un CALL &BC06 ou &BC07. Le SCF étant plus ou moins neutre dans cette action, il est possible de le négliger. En effet, que le résultat passé à la routine soit &C0, &C1 ou &C2, la mémoire écran sera toujours située à l'adresse &C000 ; alors pourquoi s'ennuyer ? Pour les personnes qui, comme le chef, ne savent pas quelles valeurs il faut passer à cette routine, je dirai que seules deux sont valables, soit &40, pour mettre l'écran en &4000, soit &C0 pour qu'il soit positionné en &C000. Cela dit, cet exemple donné par Locomotive ne vous fait-il pas penser à quelque chose ? Eh oui, c'est génial, tous les CALLs qui demandent des paramètres impassables depuis le Basic peuvent être interfacés avec des routines machine simples, qui reconditionnent les paramètres de manière à les rendre compatibles avec les conditions d'entrée des routines désirées.

Allez, hop-là, un petit exemple pour illustrer cette astuce toute bête. Si vous désirez modifier l'offset de l'écran à partir du Basic avec le CALL &BC05, il faut passer la nouvelle valeur de l'offset dans le registre HL (ce sont les conditions d'entrée). Donc, comme nous savons que le paramètre est envoyé dans DE, il suffit simplement de charger HL avec DE et de faire le saut permettant de modifier l'offset. Voici cette routine, logeable n'importe où du moment que quatre octets sont disponibles.

```
EX        DE,HL
JP        #BC05
```

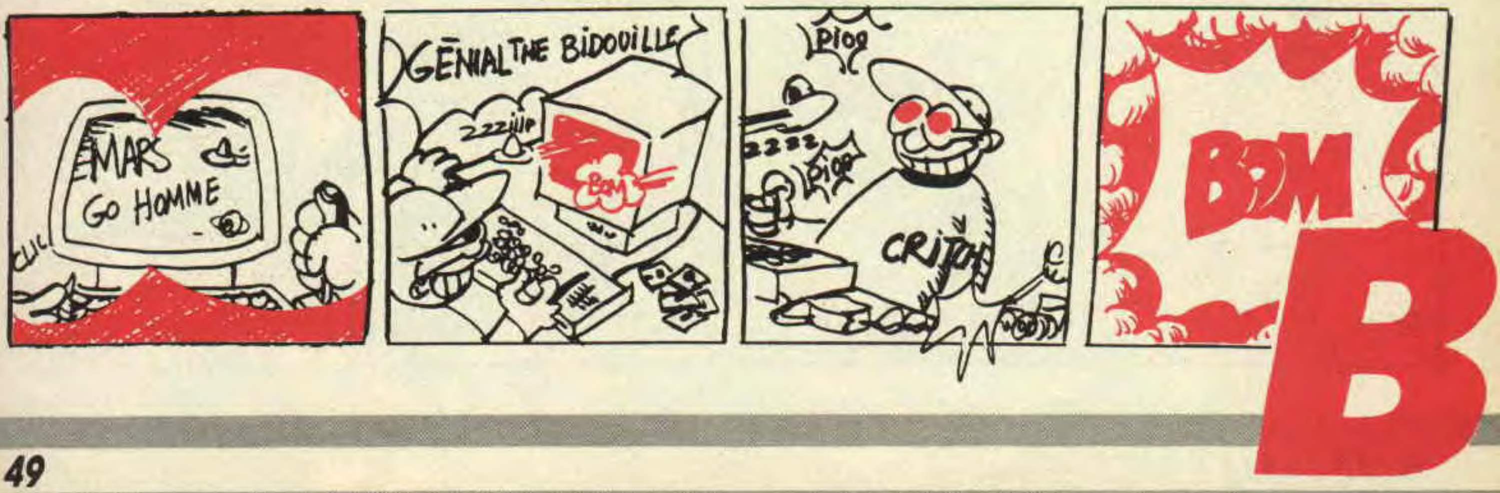
Ce petit programme est totalement relogeable, donc pas de problème. Pour ceux qui ne possèdent pas d'assembleur, voici les quatre valeurs à poker dans l'ordre et dans une zone libre (par exemple &9000).

```
DATA 235,195,5,188
```

Vous pouvez essayer, je trouve que c'est plus élégant que des OUT. Il faut bien sûr ne pas oublier de parler du CALL &BD19, qui existe en Basic sur 128 mais pas sur 464. Cet ordre Basic, FRAME, attend une interruption de la part du processeur vidéo pour synchroniser l'affichage avec le balayage de l'écran. Cela permet d'éviter les saccades de certaines animations trop rapides ou trop désordonnées qui engendrent des effets étranges sur notre supermoniteur. Essayez-le, vous verrez que cela permet d'adoucir l'effet de certains à-coups vidéo. Nous venons donc rapidement de voir qu'il est possible, sous Basic, de modifier l'adresse de départ de l'écran et l'offset. Cela peut déjà nous permettre de faire de grandes animations, voire des animations rapides. Quand je dis animations, faut pas rêver. Nous ne sommes ni sur un Compac 386, ni sur un Archimèdes, alors restons dans le domaine du réalisable. Mais déjà, imaginez un jeu d'aventures graphique tout en Basic, qui ne montre pas le laborieux tracé de droites, ni les remplissages, etc. Le genre de jeu qui vous envoie d'un coup une image en pleine figure, comme cela, sans prévenir, de la même manière que je baffe le chef, c'est-à-dire spontanément et sans signal indicateur de baffes. J'en vois certains dans l'assistance qui commencent à avoir les yeux qui brillent d'une lumière reflétant leur désir de savoir, et qui n'attendent plus que quelques mots pour sauter sur leur clavier. C'est bon, je vous le donne, mon truc. Et hop-là, c'est parti.

CRTC, QUOI T'EST-CE ?

Avant de finir par le petit programme d'exemple, nous allons aborder certains points relativement importants pour la suite de notre étude. Par exemple, qu'est-ce que le CRTC ? Eh bien c'est simple ; comme son nom l'indique, c'est un Cathode Ray Tube Controler. C'est-à-dire, en clair pour ceux qui n'aiment pas les langues étrangères, le contrôleur du faisceau de balayage de l'écran. C'est cette puce qui gère tout ce qui a trait, de plus ou moins loin, à l'environnement de notre CPC. Il est aussi utilisé par le système, car il déclenche des interruptions tous les trois-centièmes de seconde. Mais cela tient du hardware, et comme je ne suis pas très fort (je suis même nul, ou presque) dans cette matière, je préfère me taire plutôt que de raconter des idioties plus grosses que moi. Revenons donc au soft et voyons un peu ce qui s'y passe. Le 6845 est un composant comportant dix-huit registres de données plus un de contrôle. Le registre de contrôle est logé sur le port d'entrée-sortie, à l'adresse &BCXX. Les dix-huit autres regis-



tres sont sur le même port, à l'adresse &BDXX. Ces deux liens entre le microprocesseur et le 6845 sont parfaitement accessibles sous Basic, par l'intermédiaire de l'instruction bien connue, OUT. Pour modifier un des registres du CRTC, il suffit de mettre son numéro sur le port &BCXX, puis de laisser glisser la donnée, toujours sur le port d'entrée-sortie, à l'adresse &BDXX. Ce procédé est utilisé dans le listing ci-joint et vous pouvez vous y reporter dans la joie et la bonne humeur. Comme nous n'aurons pas le temps de voir tous les registres du 6845 dans les pages de ce numéro, nous allons simplement jeter un oeil sur les plus importants, ceux utilisés dans le listing. Ce sont les registres 12 et 13, qui sont réservés au contrôle de l'adresse de base de l'écran et, en même temps, à celui de la valeur de l'offset. C'est d'un mal étrange que souffrent ces deux registres. En effet, l'organisation des données permettant de traiter indépendamment les deux valeurs stockées est assez irritante. Mais c'est comme pour tout, il faut encore et encore faire avec. Pour bien expliquer, voici une décomposition de ces deux centres d'intérêt. Il faut considérer ces deux registres comme un registre double, où R12 est le poids fort et R13, le poids faible. Les deux bits 15 et 14, les plus à gauche, donc les plus significatifs, ne comptent pas et doivent être toujours à zéro. Les deux bits suivants, 13 et 12, représentent la banque visée sur le slot zéro. Si ces deux bits sont à 0, alors l'adresse de début de l'écran sera 0. Si la valeur de ces deux bits est 1, alors l'écran sera en &4000 ; pour une valeur de deux, l'écran sera en &8000 et pour trois, comme à l'allumage, il sera en &C000. Les douze bits de poids faible servent à régler l'offset, qui peut ainsi prendre une valeur de 0 à 4095. Pour mieux comprendre ce format étrange, si on considère que le registre 13 est à 0, c'est-à-dire que l'offset est nul, et que l'on adresse le registre 12 avec OUT &BC00,12, nous aurons l'écran en 0 pour OUT &BD00,0, en &4000 pour OUT &BD00,&10, en &8000 pour OUT &BD00,&20 et en &C000 pour OUT &BD00,&30. Vous pouvez vous amuser à faire des essais : de cette manière, ça marche à tous les coups. Ah, il n'y a que dans *Cent Pour Cent* que l'on voit des trucs pareils !

ON SE RETROUVE A LA RENTREE

Eh oui, je suis triste à l'idée, Johnny, de vous quitter pour ces deux petits mois qui nous paraitront bien longs. Ne vous inquiétez pas, je vous mitonne des petites routines à ma façon pour nos retrouvailles. Alors, amusez-vous bien, et à bientôt.

Sined le Barbare

BIDOUILLES OR NOT BIDOUILLES THAT'S THE QUESTION

```
10 ' Changement d'ecran
20 CALL &BC06,&40:MODE 1
30 ' Mise en place du premier ecran faco
n Basic
40 PRINT:PRINT:FOR i=1 TO 20:PRINT" Vive
 Amstrad 100%":NEXT
50 ' Initialisation du second ecran
60 CALL &BC06,&C0:MODE 1
70 ' Ici on force le premier ecran a rev
enir a la page
80 OUT &BC00,12:OUT &BD00,&10
90 ' Le second ecran est mis en place en
 mode aveugle
100 PRINT:PRINT:FOR i=1 TO 20:PRINT"
                Le 100% plus mieux":NEX
T
110 ' Et il suffit de changer d'ecran po
ur obtenir une animation rapide
120 CALL &BD19:CALL &BC06,&C0:CALL &BB06
:CALL &BD19:CALL &BC06,&40:CALL &BB06:GO
TO 120
130 ' Il faut faire attention a ne pas f
aire de scrolling, sans quoi le Basic re
mettrait tout en place et fini le joli d
essin
```



PUPITREUR QUE MOI, TU MEURS



Nous voici revenus dans le monde du clavier et des programmes à taper. Le coin des courageux, quoi ! Encore bon nombre de nuits blanches passées à débugger le petit chef-d'œuvre de votre conception. Encore de nombreuses heures employées à saisir un programme, qui apportera autant de plaisirs que de déceptions. Mais c'est notre passion, et c'est pour cette raison que je ne délaisserai jamais ce fabuleux monde de l'informatique (et je dis cela après une nuit blanche, une de plus !).
Voici un petit programme qui ne devrait pas vous poser de problèmes, si vous faites attention, car toutes les routines machine que nous donnons prennent en compte le numéro de ligne et la position des datas dans la ligne. Donc, à priori, aucun bug ne devrait se glisser dans ce listing. Le jeu d'arcade est constitué de trois fichiers. Le premier est le fichier de lancement, écrit en Basic. Les deux autres servent à implanter les codes machine. Nous avons été obligé de couper les datas en deux morceaux, sans quoi le CPC aurait été trop petit. Pour utiliser le programme, il faut taper le premier fichier, et le sauver (au début d'une cassette pour les 464 sans disque). Saisissez ensuite le deuxième programme et sauvegardez, sur un support quelconque, le programme binaire généré. Faites de même avec le troisième programme. Il faut alors charger les deux programmes binaires générés et sauvegarder le tout à la suite du premier programme Basic, par la commande SAVE"HARRIER.BIN", B, &8606, 8310. Bien, c'est prêt, il suffit de servir chaud, avec un bon joystick. Vous vous retrouvez maintenant dans un avion qui doit aller le plus loin possible. Il est simple de lancer des bombes, en appuyant sur la barre d'espace. Prêt pour le briefing ? Go !
Sined le Barbare

L

SINED ET LES 7 NAINS

Salut les fainéants. Comment allez-vous ? Au lit, j'espère. Je suis sûr de cadrer parfaitement avec cette rubrique : la preuve en est que j'ai réussi à m'endormir devant mon CPC pendant un catalogue ! Voici encore de petits programmes, plus sympa les uns que les autres. Mais ne perdons pas de temps et *attaquons l'oreiller* avant de nous mettre au travail.

BORDER

C'est un petit programme qui fait défiler des vagues dans le border. C'est sympa avant les vacances, non ? Il suffit de mettre ses lunettes de soleil, de faire ink 0,24, et de bronzer à la lueur de son moniteur scintillant.

```
10 '* BORDER par Robin STEFANETTI *
30 MEMORY &9FFF:FOR I=&A000 TO &A012
40 READ A$:A=VAL("&"+A$):POKE I,A
50 NEXT
60 DATA 06,7F,0E,10,ED,49,0E,40,ED,49,0E
,10,ED,49,0E,54,ED,49,C9
70 '*** Exemple ***
80 FOR i=1 TO 5000:CALL &A000:NEXT:END
```

DECODAGE DES ENCRES

Voilà un petit utilitaire que bon nombre de graphistes vont apprécier à sa juste valeur. Il permet d'être immédiatement informé des valeurs de chacune des encres utilisées par la fonction INK. Sympa, non ?

```
10   Decodage des encres
20 DIM enc(16),cod(32)
30 FOR i=0 TO 31:READ a$:cod(VAL("&"+a$)
)=i:NEXT
40 DATA 14,04,15,1C,18,1D,0C,05
50 DATA 0D,16,06,17,1E,00,1F,0E
60 DATA 07,0F,12,02,13,1A,19,1B
70 DATA 0A,03,0B,01,08,09,10,11
80 a=&B7D5:IF PEEK(6)=128 THEN a=&B1EB
90 MODE 1:LOCATE 1,1:FOR i=0 TO 15:enc(i
)=cod(PEEK(a+i)):PRINT"INK"i","enc(i),:N
EXT
```

HELICE

Hélice au pays des merveilles de l'écran. Eh, venez voir, les gars, mon CPC se prend pour un avion de la guerre 14-18 ! On se croirait à la fête foraine, alors que le CPC se déchaine et tente sans succès de vaincre les forces de la gravitation. Il est tordu, mon micro.

```
10 ' Helice
20 MODE 0:INK 0,0:BORDER 0:RAD:MOVE 320,
200:FOR i=0 TO 100 STEP 0.1:DRAW i*COS(i
)+320,i*SIN(i)+200,c AND 15:c=c+1:NEXT
30 WHILE INKEY$="":FOR y=1 TO 15:INK y,2
0:CALL &BD19:INK y,0:NEXT:WEND:INK 1,26
```

ABRACADABRANT

Merci à Zap pour cette petite routine qui fait afficher une page de présentation d'une manière excentrique et fabuleuse.

```
10 ' Abracadabrant
20 MODE 2:INK 1,0:INK 0,0:BORDER 0:LOAD"
ecran.bin",&C000
30 b=1:a$="2100C0ED5F77237CB720F80E0A210
0C01100401ABE2813477E3006C632300A1804C63
23803B83801787713237CB720E30DC20D80C9000
0002100C01100400100040EDB0C9":FOR a=&8000
 TO &8000+67:POKE a,VAL("&"+MID$(a$,a-&8
000+1*b,2)):b=b+1:NEXT:CALL &8036
40 MODE 0
50 ' Mettre les bonnes couleurs ici
60 CALL &8000
```

AGRANDISSEMENT

Petit exercice de style montrant l'art et la manière de transformer de tout petits caractères en immenses lettres, perçant l'écran de leur silhouette imposante.

```
10 ' 100% agrandissant
20 MODE 2:INK 0,1:INK 1,24:PAPER 0:PEN 1
:BORDER 0
30 INPUT "TITRE";A$:MODE 2:PEN 1:PRINT A
$:IF LEN(A$)>10 THEN RUN
40 FOR Y=0 TO 14:FOR X=0 TO 80
50 T=TEST(X,400-Y):LOCATE X+1,5+Y:IF T=1
 THEN PRINT CHR$(143):SOUND 1,200,1,15
60 NEXT:NEXT
```

AIRE AND DE

Voici une aire de mémoire qui sera assez facilement utilisable par des programmeurs en assembleur, lors de la recherche d'un nombre RND, c'est-à-dire aléatoire. (Et une baffe pour le chef qui a dit : "J'y vais si je veux.")

```
10 ' Aire and de
20 MODE 1
30 LOCATE 10,10:PRINT PEEK(&B8B4)
40 GOTO 30
```

ROUTINE DE TRAMES EN MODE 2



Voilà une petite routine dont vous me donnerez des nouvelles. Et en parlant de trame, *il y en aura bientôt un si le chef n'arrête pas* de me casser les pieds avec ses questions idiotes !

Voilà, c'est ainsi que se termine cette année. Un grand merci à tous ceux qui ont participé de près ou de loin à cette rubrique qui nous a tant émerveillés. Rappelez-vous souvent, et toujours d'ailleurs, que ce ne sont pas les plus longs programmes qui sont les meilleurs, car, ainsi que la beauté ne se mange pas en salade, c'est le contenu qui compte, et non le contenant. Je vous attends tous de pied ferme à la rentrée, avec un maximum de nouveautés et de trucs. Foncez et défoulez-vous dans ces pages. Car, aussi bien pour un novice que pour un génie, ce sont les programmes de ce genre qui sont les plus instructifs. A bon programmeur, salut, et bonnes vacances à tous.

Sined le Barbare

```
10 ' Routine de trames en mode 2
20 ' Syntaxe : |TRAME,No Caractere
30 '            |TRAMEOFF
40 ' Plot et draw sont affectes par la r
outine. Le caractere 255 doit avoir sa m
atrice remplie de 255 car il sert a l'an
ulation de la routine.
50 MEMORY &A5FF:CALL &BB4E:SYMBOL AFTER
32:FOR N=&A600 TO &A675:READ A$:POKE N,V
AL("&"+A$):NEXT:CALL &A600
60 SYMBOL 255,255,255,255,255,255,255,25
5,255:|TRAMEOFF
70 DATA 21,E9,BD,36,2E,21,EA,BD,36,A6
80 DATA 01,14,A6,21,2A,A6,CD,D1,BC,C9
90 DATA 1C,A6,C3,5D,A6,C3,61,A6,54,52
100 DATA 41,4D,45,4F,46,C6,54,52,41,4D
110 DATA C5,00,00,00,00,00,E5,D5,11,00
120 DATA C0,ED,52,7C,CB,3F,CB,3F,CB,3F
130 DATA 11,00,00,5F,DD,E5,DD,21,55,A6
140 DATA DD,19,DD,56,00,78,A2,47,DD,E1
150 DATA D1,E1,C3,71,0C,00,00,00,00,00
160 DATA 00,00,00,3E,FF,18,09,FE,01,C0
170 DATA DD,7E,00,FE,20,D8,CD,A5,BB,11
180 DATA 55,A6,01,08,00,ED,B0,C9
190 MODE 2
200 FOR X=0 TO 623 STEP 24
210 |TRAME,X/24+65
220 FOR Z=X TO X+23
230 MOVE 320,0:DRAW Z,399,1
240 NEXT:NEXT
```

INITIATION A L'ASSEMBLEUR

Salut, les aminches. J'espère que vous vous portez tous bien et que votre forme intellectuelle est à son zénith, car nous allons commencer à voir les instructions de notre assembleur. Comme c'est là que tout devient important, il va vous falloir une concentration plus qu'exceptionnelle. Alors, ouvrez grand vos yeux et venez avec moi dans ce monde fabuleux qu'est l'assembleur.

Grrr !!! J'enrage. C'est vrai, quoi ! Qu'est-ce qu'elle lui trouve, au chef, ma Miss X préférée, pour aller s'exhiber légèrement vêtue sur les plages avec une brute comme lui ? Je vous le dis, moi, il faut pas avoir toute sa tête ! Mais je suis sûr que cela n'est qu'un passage et que la somptueuse Miss X reviendra bientôt pleurer au creux de mes bras puissants et musclés. Ah ! je vous jure, les femmes, c'est quelque chose. Mais quelle chose ! Bon, passons, et revenons à nos soucis actuels, c'est-à-dire l'assembleur et ses mnémoniques. Quoique, je casserais bien la figure au chef, d'abord ! Cela me soulagerait un peu... M'enfin.

Les mnémoniques sont de petits mots représentant des codes machine reconnus par le Z80. Il en existe quelques-uns qui peuvent, parfois, représenter plusieurs codes, selon la syntaxe utilisée, mais cela a peu d'importance pour nous car c'est l'assembleur qui gère tout cela. Comme nous l'avons vu, l'assembleur Z80 possède une syntaxe relativement simple, puisqu'il n'utilise que trois colonnes dans un source. La première est prise par une étiquette, la deuxième par le mnémonique, et la troisième par les registres influencés ou par l'adresse nécessaire. Dans le cas où, dans cette troisième colonne, sont utilisées deux valeurs, il est convenu que la seconde influencera la première. Ainsi, LD A,B transfère B dans A. Cela pour dire que tous les exemples qui seront cités ci-après pourront être interprétés aussi à l'envers. Ainsi, si nous montrons qu'il est possible d'écrire LD A,(IX+10), vous pouvez en déduire que LD (IX+10),A fait aussi partie d'une syntaxe comprise et utilisée. Bien, lançons-nous directement dans le vif du sujet, et étudions les instructions de chargement de registre.

WAH LOAD HE !!!

LOAD, mieux connu en assembleur sous sa forme abrégée, LD, permet de faire des chargements de registres ou de mémoire. Il est ainsi possible de modifier le contenu d'un registre de trois manières différentes. La première façon consiste à charger une valeur littérale dans le registre de son choix. La syntaxe est la suivante :

```
LD          A,12
LD          HL,#C000
```

Comme vous le voyez, c'est simple. Dans le premier cas, la valeur 12 est mise dans le registre A, et dans le deuxième HL est subtilement rempli avec 49152 (C000 en hexadécimal). Cela ne pose pas de problème spécial, si ce n'est qu'il faut faire attention à deux choses. D'abord, ne pas remplir un registre huit bits avec une valeur de seize bits. C'est logique non ? (Note pour le chef, qui ne comprend jamais rien : essaye de mettre deux litres d'eau dans une bouteille d'un litre et tu verras !) Ensuite, ne pas négliger, dans l'exemple ci-dessus, le double registre HL, contenant 49152 ; H contiendra #C0 et L, 0. Encore une fois, cela est d'une logique implacable. La deuxième manière de charger un registre est de passer par un second registre. Voici donc un exemple.

```
LD          A,B
LD          HL,SP
```

Il est facile de charger des registres huit bits les uns avec les autres, mais cela n'est pas aussi simple de faire de même avec les registres seize bits. En effet le Z80, étant un microprocesseur 8/16 bits, ne possède qu'un faible jeu d'instructions réservées aux registres doubles. Ainsi, le seul registre capable d'être chargé avec quelques-uns de ses compères est le pointeur de pile SP, qui peut être rempli avec HL, IX, et IY. Dans tous les autres cas, pour passer une valeur contenue dans un registre double vers un autre registre seize bits, il faudra passer par la pile (ex. : PUSH HL et POP DE pour charger DE avec HL) ou passer par les registres simples (LD B,D et LD C,E pour que BC soit égal à DE). La troisième manière de charger un registre est de lire directement son futur contenu dans la mémoire. On utilise pour cela les parenthèses, qui signifient justement "le contenu de". Par exemple :

```
LD          A,(0)
LD          HL,(#C000)
```

Le premier exemple transfère dans A le contenu de l'adresse 0. HL, dans le deuxième exemple, est initialisé avec le contenu de l'adresse #C000. Cette syntaxe exprime l'équivalent de PEEK en Basic. Mais attention, parce qu'un terrible piège survient dans le cas des registres doubles. Imaginons que, dans l'exemple ci-dessus, l'adresse #C000 contienne la valeur #1234. Eh bien l'instruction LD HL,(#C000) placera la valeur #12 non pas dans H mais dans L, H étant alors chargé avec la valeur #34. Tous les registres doubles peuvent être initialisés de cette manière, mais, en ce qui concerne les registres huit bits, seul A peut accéder directement à la mémoire. Il est ainsi impossible d'écrire :

```
LD          B,(TOTO)
```

Deux astuces permettent de contourner ce problème, mis à part la vraie solution : la première est de passer par l'accumulateur (LD A,(TOTO) puis LD B,A), mais on perd alors le contenu de A. La seconde méthode consiste à passer par le registre double BC, en faisant LD BC,(TOTO-1). Pourquoi -1 ? A cause du piège dont nous venons de parler. Si nous faisions LD BC,(TOTO) c'est C qui serait chargé avec le contenu de TOTO et non pas B. Mais cette technique-là n'est pas encore sans faille, car le registre C est aussi influencé. Vous avez pu lire plus haut : la vraie solution. Elle consiste à faire pointer le registre double HL sur l'adresse de la donnée, puis de la charger directement par :

```
LD          B,(HL)
```

Cela permet de remplir n'importe quel registre huit bits avec une valeur de la même taille. Une fois que vous avez bien compris cette astuce, plus rien ne peut entraver vos esprits vifs et hautement imaginatifs. Nous n'avons malheureusement pas encore abordé tous les modes d'adressage de ce fabuleux petit microprocesseur. En effet, un des plus lents mais des plus puissants modes d'adressage du Z80 est l'adressage indexé. Il permet simplement d'accéder à une table, ou à plusieurs, tout en gardant la même routine. Voici la syntaxe de cet adressage :

```
LD          E,(IX+d)
```

Comme vous pouvez vous en apercevoir, tout registre huit bits peut être utilisé pour récupérer une valeur adressée, grâce à un registre d'index (IX ou IY, mais aucun

AS, SANS BLAGUE !!!



autre). C'est sous cette forme qu'il est possible de récupérer, en assembleur, les paramètres envoyés par le Basic. Comme vous avez pu le voir, une donnée est à additionner au registre d'index pour obtenir l'adresse finale. Le terme additionner n'est pas le plus juste, car la valeur suivant le signe + est en fait un déplacement. Cela signifie que IX+0 fait pointer sur IX, IX+1 sur IX+1, mais IX+255 sur IX-1 (255 ou #FF correspond à -1 lorsqu'on l'utilise avec le complément à 2 sous forme de chiffre précédé d'un signe, c'est bien connu). Ainsi, l'aire adressable par ce principe ira de IX-128 à IX+127. Il faut faire attention à ce genre de chose, car j'en connais plus d'un, moi compris, qui se sont fait avoir par cet infâme piège.

POUR FINIR

Dans la même optique, pour rester dans le stockage des données, deux instructions sont souvent employées. Il s'agit de PUSH et de POP, qui font appel à la pile. La pile est une zone de mémoire, gérée par l'intermédiaire de SP (Stack Pointer), où il est possible de faire transiter des registres pour des opérations nécessitant la libération momentanée d'un registre. Un empilage ou un dépilage ne peuvent se faire qu'avec un registre seize bits. Ainsi, il est possible d'empiler tous les registres doubles (HL, BC, DE, IX, IY). Pour empiler l'accumulateur, il faut obligatoirement empiler aussi le registre des drapeaux indicateurs (F). L'instruction d'empilement du registre A sera PUSH AF. Il faut faire très attention à ne pas empiler plus que l'on dépile, ou inversement, vice versa, l'opposé du contraire, sans quoi vous assisterez à de somptueux plantages, le CPC refusant totalement de rendre la main sans débranchement ou arrêt. C'est pour cela et pour bien d'autres raisons qu'il faut toujours sauver son source avant de le lancer. Il n'est pas nécessaire de trop s'étendre sur la pile et son utilité, puisque notre cher Franck a fait un petit cours à ce sujet dans le courrier des lecteurs (et je vous conseille vivement de le lire avec attention).

ECHANGES COMPLETS

Non, non et non. (PAF !!! Aïe). Ca y est, le chef s'est mangé sa baffe. Ah ! ça fait du bien, je vous le dis. C'est normal, il n'avait pas à dire "Peau douce" après mon fabuleux intertitre. Je parlais des échanges entre les registres primaires et les registres secondaires (prim). Ils permettent de sauver tous les registres doubles d'un coup, ou bien l'accumulateur et le registre des drapeaux. Vous pouvez ainsi protéger vos registres sans avoir à faire d'empilement. Les mnémoniques sont les suivantes :

```
EX      AF,AF
EXX
EX      DE,HL
```

Le premier permet de sauver A et F ; le second, tous les registres doubles ; et le troisième, d'intervertir HL et DE, sans perte des registres.

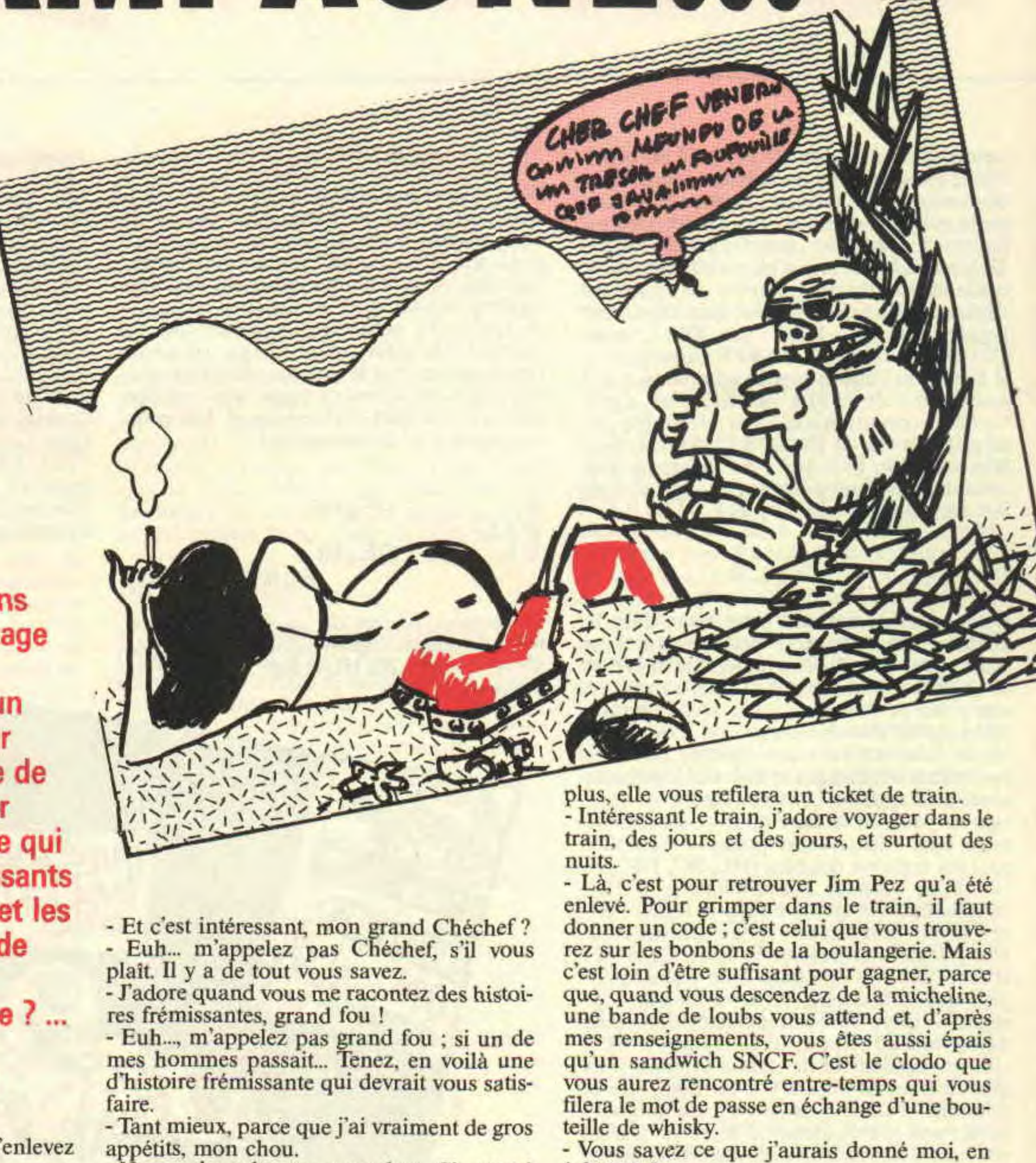
BONNES VACANCES

Mon Dieu, mon cœur est au zénith de son bonheur. Vous ne pouvez pas savoir le bien que cela fait de mettre une praline au chef. Eh bien, je vais vous laisser, en vous souhaitant de passer de bonnes vacances. Nous irons peut-être au bord de la mer, Miss X et moi. Lipfy est en train de faire des séances d'ultra-violets, et cela le rend tout rose. Vous imaginez un peu l'ambiance au journal lorsque l'on voit passer Miss X, colorée comme dans un rêve, et Lipfy, rose comme une écrevisse. Cela provoque un grand silence suivi d'une hilarité non dissimulée, au grand regret de notre Lipfy national. M'enfin. A plus tard, et surtout, bonnes baignades. En espérant que Miss X me reviendra...

Sined le Barbare



A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE...



Pas un souffle de brise dans cette fournaise, pas un nuage effiloché dans ce ciel démesurément bleu, pas un seul reflet caillouteux pour troubler la blonde étendue de sable fin. Rien que le léger clapotis de la mer alanguie qui vient lécher les pieds puissants de son Ineffable Douceur et les mollets joliment arrondis de cette ... somptueuse ? ... délicieuse ? ... langoureuse ? ... de cette... incomparable personne qu'est Miss X !!

- Dites-moi, beau militaire, vous ne l'enlevez jamais ?
- Euh... quoi donc, heu... Miss X ?
- Votre casque, Chef, et vos lunettes de soleil bien sûr, délicieuse brute.
- M'appelez pas délicieuse brute, s'il vous plaît. Pour le casque, vous devez confondre avec Crash Garret ; quant aux lunettes, vous voyez bien que je suis en train de lire les rapports de nos Lords et Ladies de l'Aventure .
- Et c'est intéressant, mon grand Chéchef ?
- Euh... m'appelez pas Chéchef, s'il vous plaît. Il y a de tout vous savez.
- J'adore quand vous me racontez des histoires frémissantes, grand fou !
- Euh..., m'appelez pas grand fou ; si un de mes hommes passait... Tenez, en voilà une d'histoire frémissante qui devrait vous satisfaire.
- Tant mieux, parce que j'ai vraiment de gros appétits, mon chou.
- Heu... m'appelez pas mon chou. C'est Paul d'Istres qui s'est défoncé pour craquer Profession Détective, de Ubi. Bon, dans le bureau, quand vous débutez, fouillez partout pour le plaisir, mais n'oubliez pas le manteau, vous y trouverez un larfeuille dedans lequel se niche votre chiche salaire du mois. Le blé est indispensable pour obtenir le renseignement que vous fournira le boud... je veux dire, la jeune fille du bar. De plus, elle vous refilera un ticket de train.
- Intéressant le train, j'adore voyager dans le train, des jours et des jours, et surtout des nuits.
- Là, c'est pour retrouver Jim Pez qu'a été enlevé. Pour grimper dans le train, il faut donner un code ; c'est celui que vous trouverez sur les bonbons de la boulangerie. Mais c'est loin d'être suffisant pour gagner, parce que, quand vous descendez de la micheline, une bande de loubs vous attend et, d'après mes renseignements, vous êtes aussi épais qu'un sandwich SNCF. C'est le clodo que vous aurez rencontré entre-temps qui vous filera le mot de passe en échange d'une bouteille de whisky.
- Vous savez ce que j'aurais donné moi, en échange ?
- Oui... je veux dire non, Miss X
- Ma collection de timbres, bien sûr !
- J'adore votre timbre... les timbres, je veux dire, Miss X. N'empêche que même avec le mot de passe, l'affaire n'est pas réglée. La prochaine étape vous conduit dans une maison maléfique, où vous pourrez lire une étrange inscription, indispensable pour garder la vie sauve face au vampire. N'oubliez

(COURAGE, FUYONS !!!)

pas, en partant, de prendre le coffre parce qu'après une sombre impasse vous allez tomber en pleine manif. Et que réclame la foule hurlante et déchaînée ? Des joujoux ? Des bijoux ? Des cailloux ? Point du toux ! Des soux, toujours des soux ! Aussi, vous voyez ce qui vous reste à faire, bande de grigoux ! Ces braves messieurs dames, qu'auraient pas étripé une petite vieille plus qu'il ne faut, vous laisseront alors, en compensation, quelques dossiers que vous vous empresserez de faire photocopier. Il ne restera plus qu'à retrouver les voleurs, à leur donner les documents et à retourner dans votre deux pièces placard pourri, en attendant une autre enquête.

- Palpitant. Vous n'auriez pas quelque chose de plus musclé, avec de grands gars blonds, du mystère, la mer, les cocotiers ? Cherchez bien, mon petit canard sucré.

- Heu... m'appelez pas mon petit canard, s'iou plaît. Ca vous intéresse l'histoire d'un marin qui échoue sur une île déserte ?



- J'adore les marins abandonnés, mon chou...

- Euh... m'appelez pas mon chou. Le gars s'appelle Robinson Crusoé, au cas où vous auriez pas saisi, et c'est Christophe Lecuyer qui nous décrit sa cavale. Il y a sept épisodes, qui suivent assez bien l'histoire originelle de Daniel de Foe. Chaque partie comporte une dizaine d'items à choisir pour arriver au bout de l'histoire. Commencez par grimper à l'arbre pour cueillir de la nourriture ; puis, comme dans le bouquin, que je vous conseille, nagez vers le bateau et récupérez de quoi vous lisser la paroi de l'estomac, du plomb pour la chasse et un levier. Construisez un radeau pour pouvoir décharger vos provisions sur la plage ; puis, allez rechercher du tabac, des outils, de la toile et repartez à la nage. Chasse et pêche seront les dernières activités de cette première partie. Choisissez avec soin un terrain bien abrité sur une hauteur, près d'une source, et construisez un rempart autour. Mettez votre poudre à l'abri et n'oubliez pas de trouver de la nourriture et de constituer des réserves. Dans la troisième partie, vous aménagerez votre petit intérieur, puis vous tenterez d'apprendre au perroquet à chasser les rats. La quatrième partie est celle de l'apparition des sauvages sur l'île. Robinson, que vous jouez, commence à sentir le stress et essaye de construire une embarcation pour se tirer. Ca commence à bien faire de se bouffer de la chèvre à tous les repas, et, en plus, c'est plutôt limité comme conversation. Quand, tout à coup, alors qu'il est sur un promontoire, il découvre qu'il n'est point seul.

— Je connais un bon remède à la solitude, vous savez Chef.

— Oh, oui Miss X... J'aime bien quand vous m'appelez Chef, vous savez ? Robin, faut quand même qu'il soit prudent, qu'il cultive davantage, qu'il fortifie ses défenses et qu'il attende la bonne occasion pour sauver Vendredi. Ensuite, faudra jouer les nounous, lui apprendre à parler, à tirer et à... débarrasser la table. Non mais ! faut pas oublier qui c'est qui commande tout de même ! Dans la dernière partie, sanglante, il faudra faire face à une mutinerie ; renseignez-vous sur les véritables coupables, demandez l'avis de Vendredi, soyez inflexible et méfiant, et insistez pour que Vendredi vous accompagne quand vous pourrez, après plus de sept ans d'absence, enfin rentrer chez vous .

— Tout à fait d'accord avec vous, Chef. Il est difficile de trouver du personnel de service qualifié, en qui on puisse avoir confiance.

— J'ai encore un rapport détaillé et très intéressant de Sébastien Lethuillier, de Saint-Aubin-de-Cretôt, qui m'envoie une multifoultitude de renseignements sur Mercenary, l'excellentissime jeu de Novagen, qui a ouvert la voie à Driller. D'ailleurs, Sébastien semble avoir un goût parfait, puisqu'il cite les cinq jeux suivants dans ses préférés: Zombie, le Pacte, Mercenary, Driller, Pirates. Tiens, j'en ferais bien un de mes hommes de c'te p'tit gars.

— Moi aussi !

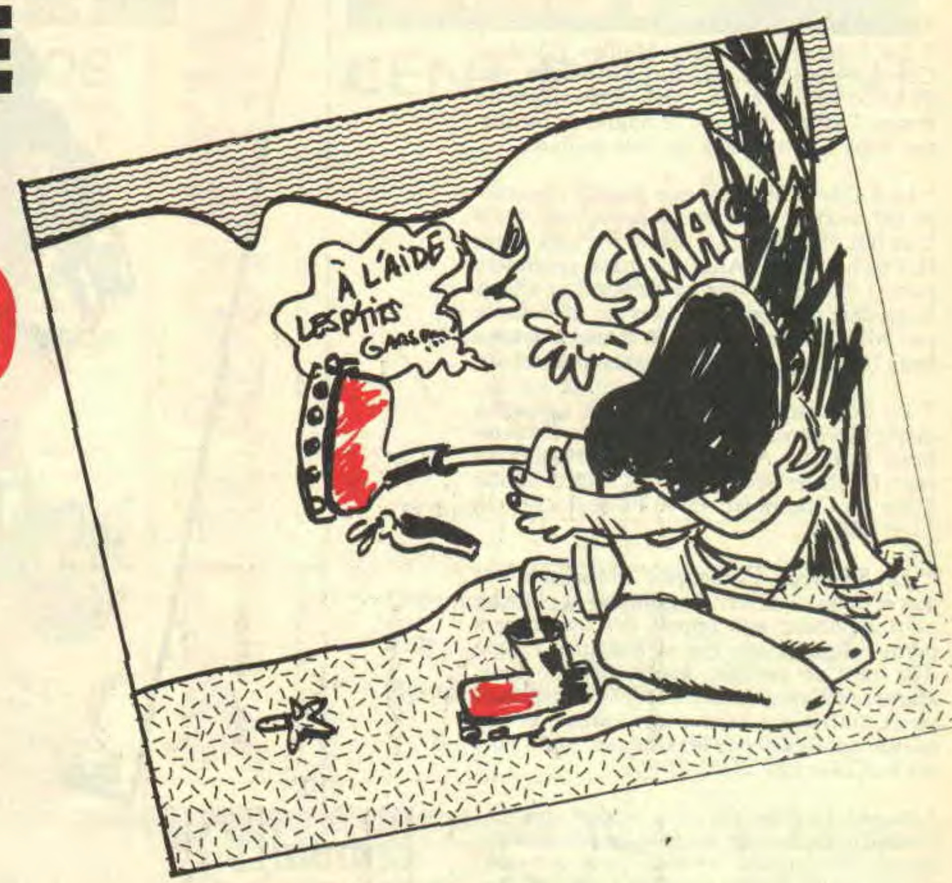
— Pardon ?!

— Non, rien... continuez...

— Je lis son rapport : achetez le vaisseau. Allez en 9-5. Prenez le cristal, l'approvisionnement, la clé, la grande boîte, les fournitures médicales, l'amplificateur de puissance. Allez ensuite au 81-35. Prenez l'or, la clé. Allez au 3-0 (base des Méchanoïds). Vendez la grande boîte, le cristal, prenez les fournitures chiffrées. Au vaisseau Paylar, en 8-8, descendez au deuxième niveau vendre les fournitures chiffrées, l'or, l'approvisionnement. Descendez encore d'un niveau, vendez les fournitures médicales et récupérez une clé. Ensuite, remontez au premier et partez au 11-13. Là, armez-vous, pour aller refourguer toute la panoplie au 3-00, et récupérez une autre clé. Ensuite, allez au 9-6. Vous trouverez l'émetteur de photons après avoir emprunté le téléporteur numéro 3. Au 9-5, vous trouverez l'anti-grav, une clé et du carburant neutronique. De retour à la base des Méchanoïds, vendez ce carburant, prenez le Méchanoïd, que vous refilerez aux Paylar (8-8) . Pour finir, allez en 9-5, trouvez l'antenne, amenez-la dans le local de transmission, et suivez ensuite les instructions de jeu.

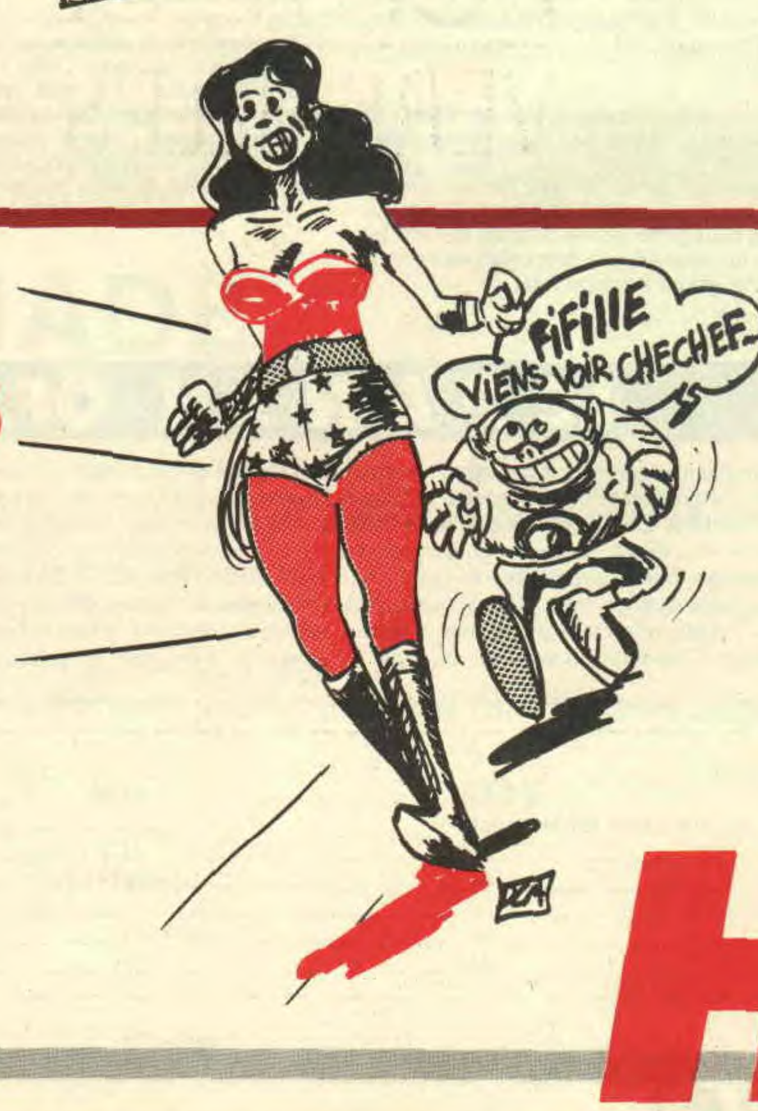
H

A L'HEURE OU BLANCHIT LA CAMPAGNE



(COURAGE, FUYONS !!!)

— J'espère qu'il n'est pas trop fatigué le soir, après tout ça ! En tout cas, si vous n'y voyez pas d'inconvénient, je vais me plonger un tantinet dans les eaux fraîches.
— Oups ! Miss X, mais vous êtes presque toute... vous n'avez pas... enfin, il vous manque...
— *Quoi donc ?*
— Le ma-ma-maillot !!!
— Ah, c'est juste. Vous avez entièrement raison. Le bas de mon maillot ne me va pas du tout ! D'ailleurs tenez, je l'enlève...
— *Non, c'est pas ce que je voulais di..* Arrrg !! Faites pas ça... Je...
— Qu'est-ce qu'il a ? Il est tout bleu !? Ce serait-y pas un petit malaise ? Bon, me voilà bonne pour une longue séance de bouche-à-bouche. Excusez-moi, je suis obligée de vous quitter mes petits agneaux, j'ai un petit chef mignon sur le gaz. Bonnes vacances et plein de poutous partout, surtout là où vous savez.
Miss X et le Chef (momentanément indisponible)



BIENVENUE AUX SEIGNEURS ET LADIES DE L'AVENTURE

Au hit-parade des jeux d'aventures préférés, *on constate que Ere tape très fort avec près* de 50 % des titres cités (de Sram à Crash), talonnée par Ubi (avec beaucoup de Maître des âmes), avec 35 % ; puis Loriciels arrive loin derrière avec 8 % . Les autres sociétés citées sont *Coktel Vision* pour *Robinson* et Mewilo, Rainbird pour The Pawn et The Guild of Thieves (entre parenthèses et entre nous, grandes feignasses, vous faites pas de gros efforts pour pratiquer les jeux en pur british ; Sir Hubert va pas beaucoup aimer ça ! D'autant qu'il arrête pas de me bassiner,

et il a raison, qu'il y en a de formidables ! Prenez un bon dico, révisez vos cours, et vous verrez les progrès que vous allez faire ! Et si jamais vous bloquez, écrivez-moi ; on tâchera de faire quelque chose !).

Entrent au Panth of Frime :
* Le Seigneur Frédéric Mailles (13 ans), Côteaux-de-Beyris, 11, rue J.-P.-Toulet (tél. 59 63 55 45), a résolu : Qin, le Passager du temps, l'Affaire Sydney, le Bagne de Nepheria. Tous nos bravos à ce rude gaillard.

* La Laidy et Seigneuresse Valérie Lagardère (17 ans), 3, rue Félix-Mauvoisin, 40100 Dax (tél. 58 74 96 67), a résolu Mewilo, Sram II, Oxphar, Qin, l'Ange de cristal (première partie). Est-ce que quelqu'un pourra-t-aller à Lagardère pour la renseigner sur SDT (non, pas MST, crétin ! SDT : le Secret du tombeau !). Gros poutou de sa part en attendant.

* Le Seigneur Guillaume Leclef (13 ans), auquel les serrures de la Chose de Grotemburg, Peur sur Amityville, les Passagers du vent, l'Oeil de Seth n'ont pas résisté, habite 3, rue du Colombier, 45390 Puiseaux (tél. 38 33 63 66).

* Le Seigneur Christophe Franceschi (14 ans et demi) va avoir du pain sur la planche pour répondre aux appels des aventuriers perdus dans Sram, Fer et Flamme, l'Aigle d'Or, la Cité perdue, Jewels of Babylone, Heroes of Karn, Hacker I et II. Tant pis mon vieux, fallait pas laisser ton adresse et ton téléphone. Résidence les Chênes, 20166 Porticcio, Corse (tél. 95 52 05 96).

* Ronan Le Pape (15 ans), si c'est son vrai pseudo, recevra avec une oreille attentive les appels de détresse de tous ceux qui sont englués dans Top Secret. Croissant-Ven-Ber, 29170 Fouesnant (tél. 9
56 12 01).

* La Lady et Seigneuresse Brigitte Paoli (29 ans), pour la Chose de Grotemburg et les Passagers du temps, La Vigne, 24270 Angoisse (tél. 53 52 30 44), qui en profite pour passer un petit bonjour à Sined, en laissant trois petits points à la fin de sa missive. Je ne vous dis pas dans quel état cela a mis notre grand barbare fou...



SENTINELLE

Vroutchhhh !! Attention, elle a tourné ! Bzzzzssss! Bzzzzsss! Gaffe ! Une Sentry est derrière vous ! Un seul remède pour les accros de Sentinel, la liste des codes des dix mille jardins. Nous commençons par publier les dix premiers, certifiés pur Amstrad. A vous de nous envoyer la suite.

VROUTCHHHH !!!
01 92 416 816
02 77 651 325
03 68 888 059
04 39 380 666
05 66 799 483
06 45 600 956
07 88 070 956
08 97 558 411
09 78 959 942
10 97 567 465

Et tiens, puisque c'est Noël, le onzième en prime :
11 34 128 668

LE PANTH OF FRIME

Sérieusement, c'est pas avec le contingent qu'on m'a refilé que j'arriverai à tailler en pièces un escadron de goules voraces ! Par le grand KHAN, Seigneur de l'Instrumentalité et Grand Phynancier de la Galaxie, j'ai besoin de vous ! Je sais que parmi vos rangs il se trouve des SEIGNEURS et LADIES de l'Aventure, qui sont prêts à envoyer plans, solutions, conseils, bidouilles, grenouilles et autres barbouilles, récoltés après de durs efforts au mépris du danger et malgré l'interdiction de leur vieille mémé. Comme tout effort mérite récompense, ce sera avec émotion que j'inscrirai en lettres d'or, au PANTHEON DE LA FRIME ET DE LA RENOMMEE, le nom de tous ceux et celles qui apporteront la preuve de leurs hauts faits. D'autant plus que les récompenses risquent d'être aussi... sonnantes et trébuchantes. D'autre part, tas de limaces, si vous voulez entrer en contact avec d'autres aventuriers, recopiez le bon ci-dessous, mettez-y votre téléphone, et soyez pas surpris d'être réveillé, à 4 plombes du mat, par un appel au secours d'un Seigneur en détresse. En tout cas, votre boîte aux lettres va avoir du boulot !

Le CHEF

J'ai résolu :

Mes jeux d'aventure préférés sont :
1 .... de ....
2 .... de ....
3 .... de ....
4 .... de ....
5 .... de ....

NOM : ....
....
AGE : ....
ADRESSE : ....
....
....
Tél. : ....

SUPER VIXEN





- Un peu de lait dans votre thé, chère amie?
- Avec plaisir, darling !... répondit-elle en souriant.

Le soir tombait sur la campagne anglaise du Sussex. Dans le living-room du vieux manoir où nous étions assis, Miss Vixen prit la tasse de thé que je lui tendais et la porta à ses lèvres rouge sang. Elle en but une gorgée, et déplaça d'un mouvement de tête gracieux ses longs cheveux blonds sur ses épaules. Miss Vixen connaissait tout de moi ; elle savait pourquoi, en cette soirée printanière, j'étais venu la retrouver chez elle. Elle jouait de mon impatience comme un chat avec une souris, faisant durer le plaisir ; lentement, elle reposa sa tasse et me demanda avec un sourire ironique :

- Well... darling, le temps est splendide ce soir, n'est-il pas ?

Son attitude m'exaspérait. Comment osait-elle me parler de la pluie et du beau temps, alors que je ne tenais plus en place ? Que fallait-il que je fasse pour la décider ? Devais-je me ruer sur elle comme une bête sauvage, la rouer de coups, lui arracher un à un ses longs cheveux blonds et lui crever ses yeux si bleus qu'ils en étaient presque transparents ? Ou bien devais-je accepter d'entrer dans son jeu et attendre patiemment qu'elle se décide enfin ? ...

- Et si nous parlions de my dernière aventure ? demanda-t-elle d'une voix innocente.

Je pris un air faussement dégagé et répondis, hypocrite :

- Why not, my sweet angel, je suis sûr que cela intéressera mes lecteurs...
- Well, well, well, may be, il serait préférable que je raconte à vous toute l'histoire depuis le début... Quand j'étais un tout petite bébé, my parents ont abandonné moi sur la planète Granath, quand les grands dinosaures ont destroyed elle. Heureusement, je suis été recueillie par gentils renards qui ont caché et protégé moi pendant que je devenais grande. Mon papa renard, qui était the big chief of tous les renards, a donné à moi un fouet magique et un don de métamorphose, qui permet de transformer moi-même en renard pour combattre les vilains dinosaures et libérer Granath. Comprends-tu ?
- Very well... Euh, très bien, but et après ? ...
- So, je l'ai été combattre... C'est comme ça que l'on dit, n'est-il pas ?
- Oui, enfin presque, on doit dire : j'ai été combattre. Mais ne vous en faites pas, tout le monde vous comprendra très bien (enfin j'espère).
- Yes, j'ai été combattre les dinosaures, mais ils étaient protégés par des horribles monstres qui rampaient sur le sol et que je devais destroy avec mon fouet. Cela était très fatigant pour moi et very dangereux aussi. But, ce n'était pas tout ; pour sauver Granath, il fallait que je récupère toutes les précieuses pierres que les dinosaures avaient cachées dans les souterrains of la planète. Pour trouver les diamants, je devais changer moi-même en renard et courir et sauter par-dessus les crevasses pour ramener à la surface les précieuses pierres...
- Et... et alors ?
- Voyons, darling, je l'ai réussie ma mission, n'est-il pas ? puisque je parle à vous maintenant...
- C'est tout à fait incroyable !!!
- Mais oui, cela est. D'ailleurs, si vous accompagnez moi dans ma chambre, je vous montrerai la preuve de my exploits.

Je devins rouge de confusion et ne sus trop quoi dire, mais Miss Vixen me prit par la main et m'entraîna dans sa chambre pour me montrer ses trophées... La suite de ma visite au manoir de Miss Vixen restera privée. Mais si vous voulez revivre les aventures de ma charmante hôtesse, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

Vous pouvez joindre Vixen en faisant le 19 44 323 76 66 16.

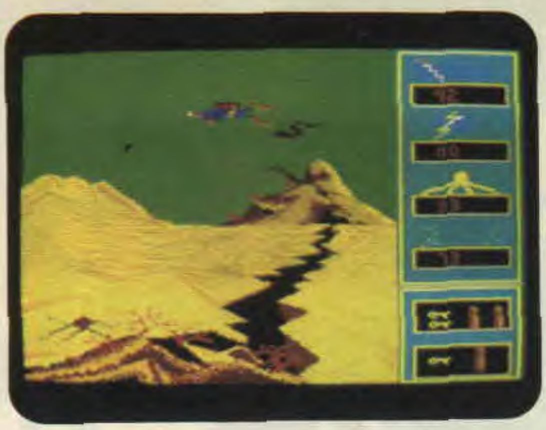
VIXEN de MARTECH
Distribué par UBI SOFT

K7 :	*109 F*
Disk :	*169 F*





Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	2/4
	11/20
Note :	55 %





AQUANAUTE





Lassé des bruits incessants des tchactchac-poumpoum, je décidai de prendre quelques vacances et, ayant rencontré à Cannes de drôles de Besson, je me lançai dans les profondeurs du monde du silence...
Mais voilà, il fallait que moi aussi je trouve une raison pour ce plongeon. L'alibi du film venait d'être pris, alors il ne me restait plus que la chasse au trésor. D'autant que dans une vie antérieure, j'avais été pirate et que je gardais de cette époque des cartes ainsi que l'emplacement d'épaves que j'avais envoyées par le fond quelques siècles plus tôt.

O MON BATEAU

Je suis donc sur mon bateau, en plein milieu des Caraïbes, le ciel et la mer se joignent à l'horizon dans une symphonie de bleu, le vrai, le grand... Enfin tout baigne, euh... quand je dis tout, je vais un peu loin ; je ne me baigne toujours pas en effet, car il me faut d'abord prendre une clef puis trouver une bouteille. A-t-on déjà vu quelqu'un plonger sans bouteille ?... Euh, en dehors des films de Luc Besson, bien sûr ? En tout cas, ce n'est pas mon trip. Arnaché dans ma combinaison, lesté à la bonne température de façon à éviter le contrecoup d'une pression vers le bas qui a pour résultat le carré de l'hypothénuse... (Je suis vraiment désolé mais on a arraché la page de mon livre de math, nous interrompons donc momentanément notre émission.)

ALLO, A L'EAU

Plouf fut le dernier bruit que je pus entendre après mon plongeon ; je m'étais jeté à l'eau. Le monde du silence m'apparaît dans toute sa beauté. En fait, il faut surtout que j'essaie d'éviter les lignes qui pendent de mon bateau. Que voulez-vous, la plongée, ça creuse. Chaque fois, je me prends les palmes (non, je ne parle plus de Cannes) dans ces lignes et je perds de l'oxygène. Cet obstacle franchi, je me retrouve entre deux eaux et, malheureusement, c'est là que les requins ont décidé de se promener. Je passe entre deux des requins qui se suivent en file indienne ; il y a de quoi avoir peur pour son scalp. Le tableau suivant, beaucoup moins amusant, me met en relation avec des mines flottantes ; on se croirait dans le détroit d'Ormuz. Surtout ne pas jouer au démineur, même belge, et comme dirait le chef : "Courage, fuyons !" Ah, je sens le fond approcher, voilà déjà les murènes. Quelle rencontre ! Heureusement ma dextérité me permet de me faufiler parmi elles, telle une anguille ; et comme il y a anguille sous roche, je me retrouve au fond. Ah, les beaux décors, ça vous réchauffe le cœur, surtout que toutes ces émotions m'avaient plutôt glacé les sangs.

LA CHASSE AU TRESOR

L'épave est là, mais le coffre n'y est pas. Voilà qui va nous obliger à visiter un peu le fond ; heureusement, le coffre n'est pas loin. J'introduis la clef et, merveille des merveilles, me voilà riche ; un sac de diamants, vous parlez d'une chance ! La dernière fois, le coffre était vide et la clef était restée coincée dans la serrure. Il m'avait fallu remonter en respectant les paliers de décompression, une vraie galère ! C'est d'ailleurs un peu ce que l'on se dit quand on voit le soft ; en dehors du graphisme des poissons et des fonds marins, l'intérêt du jeu est maigre comme le jour du poisson. Enfin, puisque la plongée est à la mode...

***AQUANAUTE* de FIL**
Disk : 195 F



Graphisme:	3/4
Son:	1/4
Animation:	2/4
Difficulté:	1/4
Richesse:	1/4
Scénario:	1/4
Ergonomie:	2/4
Notice:	3/4
Longévité:	1/4
Rhaa/Lovely:	1/4
Note:	8/20

40 %

DEMON'S REVENGE

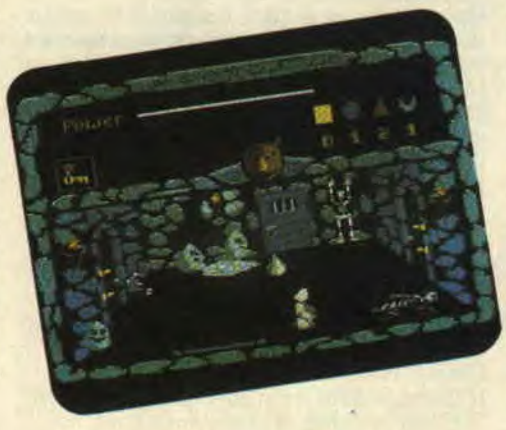
Les démons sont de retour, mais moi, Merlin junior, je veille et je ne laisserai pas exister une telle ignominie. Je pars donc de ce pas rechercher les talismans qui me permettront de les détruire. Papa sera fier de moi et, de plus, cela me fera une sacrée expérience professionnelle.

Je me retrouve donc transporté dans un donjon, face à un autel, juste au centre d'une étoile à cinq branches. Tout est calme, mais cela ne dure pas ; de petits démons apparaissent brusquement, surgis de nulle part. Dépêchons-nous d'aller visiter les salles avoisinantes ; mais il vaut mieux prendre des notes, c'est pire que de se promener dans Paris avec un plan de Dakar. Il va falloir que je demande des conseils au chef, pour être sûr de ne pas me tromper. Pensez donc, dix ans de légion, trois campagnes et, depuis, le "baroude", ça vous forme un homme et, à fortiori, un chef.



UN PEU DE MENAGE

Je fonce dans l'escalier. On ne peut pas dire que le lieu semble inoccupé ; il y a du feu dans les cheminées, des assiettes et des verres sur les tables. Par contre, le ménage ne doit pas être fait souvent, on trouve de tout ici, sauf des Samaritaines. Je décide donc de faire un peu de rangement, les allumettes dans les cheminées, les feuilles sur les plantes, les os sur les squelettes, les slips et les chaussettes dans les tiroirs, les pièces sur les coffres et les Zzzzzz sur les lits ; eh oui, avec la magie, on peut tout faire. De plus, je ramasse des sorts qui me permettent de combattre les petits démons ; ils n'ont pas intérêt à me chercher. Dès le début de ma séance de ménage, des talismans apparaissent que je m'empresse de ramasser ; en haut de l'écran, un tableau m'indique combien j'en ai. Il peut s'agir soit de triangles, soit de carrés, soit de ronds ou encore de croissants. D'après mes lectures, faites en cachette dans la bibliothèque paternelle, il faut garder ces talismans et, quand on en possède quatre du même genre, les amener devant l'autel qui leur est consacré.



TOUJOURS PLUS LOIN AVEC MERLIN

En tout cas, ce donjon n'a rien à voir avec les maisons Merlin, il n'est même pas en ruine, c'est vous dire. Le nombre de pièces est impressionnant, d'autant plus que, ayant découvert une clé, je réussis maintenant à franchir les portes en bois. C'est du délire. Je passe d'une pièce à l'autre, et découvre de nouveaux temples ; il y en quatre en tout. A chaque fois, je m'installe sur le dessin de l'étoile à cinq branches et je fais le plein d'énergie. Tout en continuant le ménage, je me rends compte que je possède quatre talismans de chaque type. Je peux alors les déposer dans les temples qui leur sont consacrés et me diriger vers le temple principal, mission accomplie !

Mes aïeux, quelle course, la traversée de ces salles médiévales superbement dessinées ! Bien sûr, elles se ressemblent un peu toutes, mais, en faisant attention, on arrive quand même à se retrouver. Un jeu très mignon et qui ne lasse pas.



Disponible en septembre

Prix:	n.c.
Graphisme:	3/4
Son:	1/4
Animation:	3/4
Difficulté:	3/4
Richesse:	3/4
Scénario:	4/4
Ergonomie:	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely:	3/4
	14/20

Note:

70 %

DEMON'S REVENGE de FIRE BIRD

K7 : 29,90 F



NINJA SCOOTER



Une musique démente, un scrolling rapide, un scénario mignon et amusant, NINJA SCOOTER SIMULATOR est le dernier Budget à la mode en Angleterre. Mais laissez-moi vous narrer l'histoire débile qu'il nous est arrivé, au compère Budget et à moi-même.

- **DRIIIIINNNNNNGGGG !!!!!!** (Le téléphone sonne).
- ....
- **DRIIIIIIINNNNGGGGGG !!!!!!** (Le téléphone resonne).
- ....
- **COUCOU ! COUCOU !! COUCOU !!!** (Trois heures du mat').
- **DRRRRIIIINNNNN-SCRATCHPAFBOUM !!!** (Un téléphone vient de voler).
- **Hein ? Hummmm... Al... Wouuuuaf... All.... Hummmm... Allo ?**

Ce matin du 3 juin de l'an de grâce de 1988 se devait de ne pas être comme les autres. Comme tous les mois à la même époque, l'inspecteur me passait son coup de fil surprise. Généralement, il me rappelait que je n'avais toujours pas payé mes quatorze amendes pour stationnement illicite de tandem à quatre places, ou que la grosse contrôleuse de la RATP que j'avais coincée dans un portillon automatique avait fini par porter plainte. Bref, il me prenait par les sentiments et je me devais de lui avouer les quelques nouveautés qui avaient passé la Manche dans un chalutier de contrebande pour finir dans ma logithèque.

Or, ce matin-là, le père Budget, je le sentais nerveux. Il me téléphonait de la cabine du coin de la rue. Il me fallait descendre au plus vite. Mais vous comprenez bien que moi, à trois plombes du mat', je n'avais pas vraiment envie d'aller me frigorifier les zarpions dans la froidure de la rue alors que j'étais en grande conversation avec le marchand de sable.

Bref, je me défilais, prétextant qu'il ne me restait plus de pièces de un franc à mettre dans la machine. Et c'est là qu'il m'a eu !!! (Il me possède à chaque fois, le bougre). Effectivement, Budget me rappela que c'était lui qui appelait d'une cabine... Et non moi !! Gasp !! I'am refait !!

Il déboula dans mon modeste palace avec W.C. sur le palier, et commença à me bourrer le crâne de questions !!! Il voulait savoir où se terrait le gang des ninjas ; on avait signalé un important vol de patinettes dans l'entrepôt des Galeries Lafayette et il soupçonnait fortement les lascars en question d'être dans le coup.

Nous nous rendîmes prestement à leur dernière adresse connue : quai des Dalles-Vertéhoranj, une zone industrielle près de la ligne de métro. C'est là que, cachés derrière une caisse de boîtes de crabe de Bolivie, nous pûmes surprendre leur manège.

Les ninjas voleurs s'affrontaient dans de dangereuses courses de patinette. Une course mortelle où vitesse et rapidité d'exécution sont les seuls maîtres. Sauts de haies, de tremplins et de piscines sont autant d'exercices impressionnants auxquels se livraient les kamikazes. Pour corser la chose, d'autres essayaient de les percuter en conduisant des Jeep à contresens. Fantastique !!!

Nous étions subjugués par l'animation sans faille et la fluidité des mouvements, mais, surtout, oui surtout, par la superbe musique sur laquelle ils réalisaient leurs exploits !! Nous les avons regardés partir sur leur belle patinette... Et ils sont partis. C'est alors que Budget a réalisé que nous ne les avions pas arrêtés. C'est mauvais pour son avancement, ça...

NINJA SCOOTER SIMULATOR est un superbe Budget. Il ressemble énormément à Metrocross. Que les ceusses qui ont branché leur CPC sur l'ampli de leur chaîne se l'offrent immédiatement, la musique de ce jeu est SU-PER-BE. Ce soft DOIT faire partie de votre logithèque.

Robby les bons tuyaux.

NINJA SCOOTER SIMULATOR de SILVERBIRD
K7 : 29,90 F







Graphisme:	2/4
Son:	4/4
Animation:	3/4
Difficulté:	1/4
Richesse:	1/4
Scénario:	3/4
Ergonomie	3/4
Notice:	2/4
Longévité:	3/4
Rhaa/Lovely	4/4
	13/20
Note	65%

DESOLATOR



Le grand satan Kairos, cousin germain de Lucifer, après avoir envoyé Miss X répandre stupre et lucre sur la Terre, a enlevé une ribambelle d'adorables gamins et les a enfermés dans son château, perdu au fin fond de l'enfer. Mais, comme dans toute bonne aventure qui se respecte, les forces du mal de Kairos auront fort à faire avec le héros svelte et blond, Mac, prêt à tout pour libérer les malheureux otages emprisonnés derrière d'étranges miroirs par le Jihad satanique.

Dieu, que le château du vilain diable Kairos est grand : des dizaines de salles, de jardins (d'ailleurs superbement entretenus par les esclaves des enfers), et d'immenses escaliers. Mais dans ce décor de rêve, Mac aura bien du mal à éviter tous les pièges qui lui sont réservés.

SUS AUX ACOLYTES

Après une page écran au graphisme remarquable, Mac, sans perdre de temps, se lance à l'attaque. Ses ennemis sont nombreux et aguerris. Tout au long de son chemin, des acolytes (comme les appelle bizarrement la notice du jeu !?) lui tournent autour, comme des moustiques affamés, pour lui dérober son énergie et l'empêcher de libérer les enfants. Trois cents points de vie en moins à chaque fois, ça fait mal. Mais tout dangereux qu'ils soient, ces acolytes ne cachent pas longtemps leur jeu ; il suffit en fait de tenir compte de la linéarité de leur parcours, ou, pour ceux qui préfèrent la barbarie au civisme, de les chasser comme des mouches, en leur donnant des coups de poing dans la figure ou en leur ravalant la façade à l'aide d'un boomerang parfois disponible. Boum ! Pim ! Attention, rien ne sert d'essayer de les détruire tous, car ils se reforment *ad libitum*. Parmi les autres sbires de Kairos, on trouve une sorte de créature des marais, orange et difforme, spécialiste du tir de boules de feu sur héros désarmé (cent points de vie en moins pour Mac), et d'horribles têtes de femmes sans corps, séparant les différents étages du château.

UN SEUL BUT, LES OTAGES !

Eh oui, Mac, ne t'égare pas en chemin, les coins du château dont on ne sort plus sont traîtres, et nombreuses sont les salles qui ne mènent qu'à la mort et à l'oubli. Alors, cours, dévale les escaliers et évite au maximum l'ennemi, profite de tes facilités de mouvement. Tu peux même te déplacer en diagonale, et, SURTOUT, exécuter des sauts périlleux qui feraient frémir Bruce Lee d'envie. Ces sauts périlleux sont d'ailleurs indispensables pour passer certaines zones minées du quatrième niveau, alors, entraînement, Mac... Mais n'oublie pas que le but de toutes ces opérations est la libération des otages. Surtout que neuf otages récupérés donnent un Power Up, sorte de superforce qui te transformera en Machoman invincible !

LES LOIS DE LA PERSPECTIVE

Vous l'aurez compris, Desolator - Halls of Kairos est un superjeu d'arcade, facile d'accès, réservant d'agréables surprises, avec un système de labyrinthe qui permet de ne pas se lasser. Efficace, à défaut d'être original (on pense à Gauntlet pour les salles bourrées de pièges, à Chop Lifter pour la libération d'otages et à Ikari Warriors pour les bastons perpétuelles). Le principal défaut vient en fait des perspectives. Le graphiste aurait-il trop forcé sur la bouteille pour défier ainsi les lois de la perspective ?

Matt MURDOCK

DESOLATOR de U.S.GOLD
K7 : 95 F
Disk :145 F





Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	3/4
Rhaa/Lovely :	4/4
Note :	14,5/20

70 %

ON Q



Vendredi soir, les journalistes d'*Amstrad Cent Pour Cent* viennent tout juste de toucher leur paye, durement gagnée à la sueur de leur front. Pris par le démon du jeu qui les habite, ils se jettent en transe, et en équipes, sur le premier CPC venu pour jouer leurs gains à ON Q.

ROBBY, DIT ROB LA CANNE

Les mains sont moites et les muscles tendus. Les regards se croisent furtivement. A l'occasion d'une partie de ON Q, les vieilles haines resurgissent et les amitiés se dénouent. Mais, seul parmi les loups, je garde mon calme et me concentre, à l'écoute de mes sens ultra-développés, transformés en superpouvoirs depuis l'accident qui m'a ôté la vue.

UN NUAGE DE LAIT, PLEASE...

ON Q est un jeu de billard, mais attention, pas n 'importe lequel, un billard anglais, cousin de l' américain, en plus complexe : le snooker. On dispose ainsi de quinze boules rouges, valant un point chacune, et de six boules de couleur différente, soit jaune, marron, verte, bleue, rose et noire, qui valent, dans l'ordre cité, de deux à huit points. Le but du jeu est de rentrer toutes les boules avec la blanche, appelée boule porteuse. Mais attention, il faut, pour rentrer une boule de couleur, rentrer auparavant une boule rouge, et ce sans distinction de camp. Chaque fois qu'une boule colorée est mise dans un trou, elle retrouve d'ailleurs sa place sur le jeu (à un endroit non arbitraire, chacune ayant une place précise), jusqu'à épuisement des boules rouges. Le mieux est bien sûr d'essayer de rentrer le maximum de noires, qui payent bien. Quand les rouges sont épuisées, on rentre les autres.

PAS DE PROBLEME, JE RENTRE LA VERTE !

Attention aussi à un détail qui a son importance : le joueur doit annoncer la boule qu'il compte rentrer, car en rentrer une autre donne des points à l'adversaire. Pour cela, il faut placer un curseur, se trouvant au départ sur la porteuse, sur la boule visée. Outre ce curseur, on dispose de deux autres réglages de tir : la puissance et l'angle d'attaque de la pointe de la queue sur la boule. Une fois les réglages définis, on tire en appuyant sur la barre espace... Oups ! Manqué. Au suivant !

LA FIN DE LA REDACTION D'*AMSTRAD CENT POUR CENT*

ON Q est donc très bien réalisé, clair et agréable. Les fous de précision y trouveront leur compte. Evidemment, le côté spectaculaire du jeu est obligatoirement gommé, vu l'impossibilité de rendre compte de l'immensité de la table et du système de rallonges et de trépieds propre à ce jeu et permettant l'exécution de coups diaboliques. Pour votre gouverne, sachez aussi qu'au snooker, les boules sont plus petites et les pointes des queues plus fines qu'au billard américain. Dernier avantage pour les amateurs de plaisir solitaire, on peut jouer à ON Q contre l'ordinateur, en lui choisissant un niveau novice, moyen, ou expert.

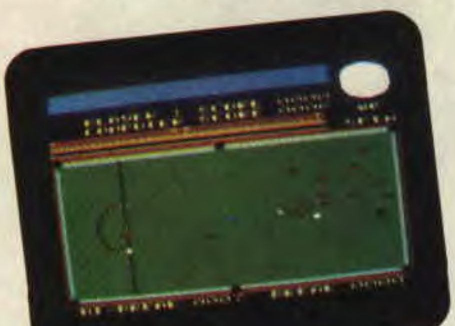
Au fait, je vous vois bouillir d'impatience, avides de connaître les résultats de la partie titanesque qui a opposé les combattants du magazine. Sined : hospitalisé. Robby : riche mais mal en point. Miss X : partie en vacances avec Lipfy dépenser tous ses gains. Pierre, Brice et Nathalie : ruinés. Pour ma part, j'ai retrouvé la vue.

Matt MURDOCK

ON Q de MASTERTRONIC
Prix : n.c.

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	2/4
Difficulté :	4/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	4/4
Rhaa Lovely :	3/4
Note :	14 / 20

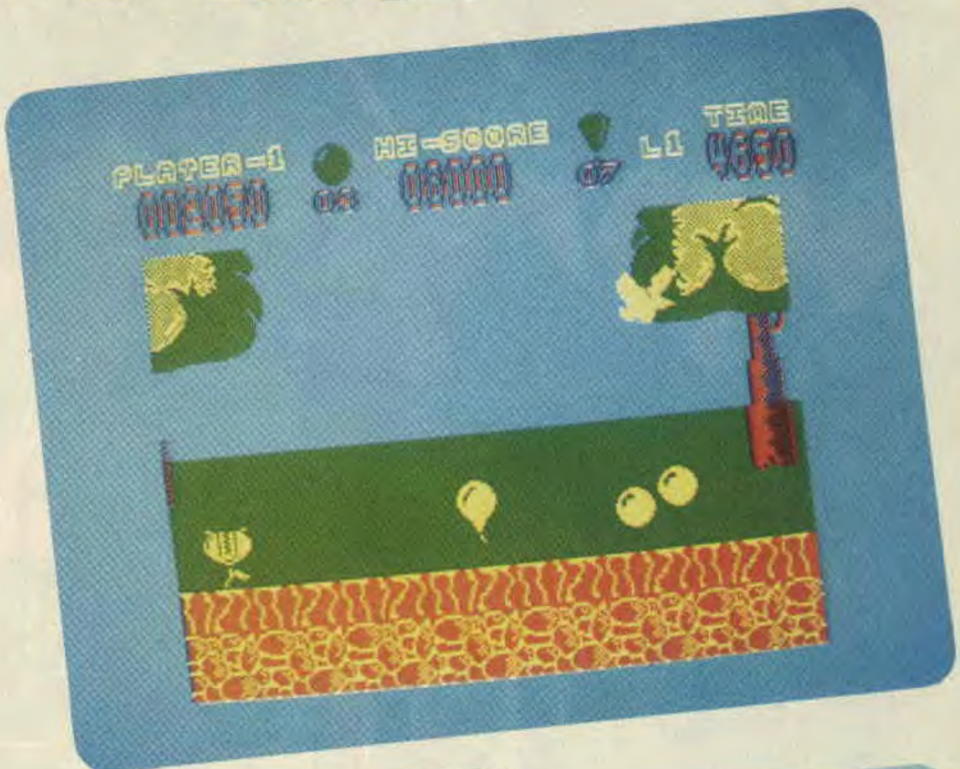
70%





HOPPING MAD

Quatre boules en folie se promènent dans la campagne. Que voulez-vous, ma bonne dame, avec leurs bombes sans tonic, ils nous détraquent tout, il est normal que l'on perde la boule ! Pourtant, celles-ci ont l'air bien ordonnées, elles se suivent comme les anneaux d'un serpent, elles avancent et bondissent ensemble ; il faudra à tout prix surveiller leur tempo.







C'est bizarre, tout de même, ce que l'on peut voir aujourd'hui. On m'aurait dit, il y a une semaine, que je deviendrais conducteur de boules, que j'en aurais craché mon café calva. Et pourtant, je ne pouvais quand même pas décemment les laisser aller ainsi, alors que tant de dangers les attendent.

QUATRE BOULES DANS LA CAMPAGNE

Mes quatre petites boules rebondissaient donc allègrement dans la campagne, quand, brusquement, un horrible corbeau se jeta sur elles. Et la première boule disparut.
Il en reste trois. Trois petites boules gambadent dans la campagne... Elles aperçoivent une pomme et se jettent dessus ; le tableau des scores s'orne de cinquante points. Un hérisson, l'air vorace, en fait éclater une sur ses piquants, il en reste deux. Deux petites boules se promènent dans la campagne... Elles sautent et font éclater un ballon ; en haut le compteur de ballon affiche un. Une méchante abeille pique de son dard une pauvre petite boule ; il en reste une. Que faire quand on est une petite boule et que l'on ne sait que sautiller dans la campagne ? On essaye d'attraper le plus de ballons possible pour passer au tableau supérieur, sans se faire toucher par les oiseaux, les abeilles, les hérissons, les plantes carnivores ou les grosses boules. Quand dix ballons ont été capturés, le paysage suivant apparaît.

QUATRE BOULES DANS LE DESERT

De nouveau quatre, et toujours à la queue leu leu, les boules bondissent dans le désert. C'est un monde hostile... Le moindre serpent, rocher ou cactus est un danger en puissance, sans compter les horribles charognards, à l'affût du moindre écart de conduite, et la grosse boule, qui visiblement ne s'intéresse pas seulement au numéro six de la série le Prisonnier. Une à une, les petites boules disparaissent sous les coups de ces prédateurs. Heureusement, la dernière finit toujours pas totaliser suffisamment de ballons pour continuer le voyage.

QUATRE BOULES SUR LA BANQUISE

Nous retrouvons quatre boules sur les glaces du pôle, mais en cette saison la banquise se morcelle et les petites boules doivent éviter les crevasses qui se forment. Ne me demandez pas comment se termine le périple des quatre petites boules : malgré tout mon acharnement, je n'ai pu atteindre que le troisième niveau. Tout ce que je peux vous dire, c'est que les graphismes rappellent un peu trop une machine qui a depuis quelque temps disparu de la France, je veux parler du Spectrum. Par contre, l'animation et la maniabilité en font un jeu amusant, bien que sans grande prétention. Le fait de pouvoir accélérer ou ralentir les boules qui sautillent et de les faire bondir plus haut oblige à garder un timing strict, sans lequel vous perdrez une à une les boules, voire la boule, dans les pièges de ces paysages infernaux.

HOPPING MAD de ELITE
Prix : n.c.

Graphisme :	2/4
Son :	2/4
Animation :	4/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	4/4
Notice : jeu testé sur préversion	
Longévité :	2/4
Rhaa/Lovely :	3/4
Note :	13/20

65 %

FURY



Super furax !!! C'est bel et bien le qualificatif qui me convient au moment où j'écris ces lignes. En effet, je ne sais pas si vous êtes au courant mais nous sommes en 1988, et théoriquement, en 1988, tous les éditeurs devraient savoir programmer. Apparemment, chez Martech, on n'est pas d'accord avec cette théorie...

SCENARIO ORIGINAL...

Eh oui, pour une fois, le scénario fait preuve d'originalité puisque vous devrez incarner un Alain Prost à tendance Mad Max. Je vous explique : nous sommes en 1996 et vous voulez à tout prix participer a la Rim Race, course se déroulant sur une piste ovale. Le but du jeu est de gagner, par n'importe quel moyen (de préférence en éliminant tous ses adversaires). Pour cela, vous avez acquis une voiture pour le moins guerrière puisqu'il se trouve qu'elle est équipée d'un découpe-pneus (c'est-àdire de pointes dépassant légèrement des roues). Par la suite, à force de démolir vos adversaires et de gagner des courses, vous pourrez augmenter la puissance de votre équipement.

Pas mal comme scénario, non ? Personnellement, je le trouve assez intéressant.

REALISATION AUSSI ORIGINALE QUE LE SCENARIO...

En effet, la réalisation est originale dans son genre puisque, je vous le rappelle, en 1988, aucun programme ne devrait avoir une réalisation spectrumesque. Eh bien, une fois de plus, Martech a fait preuve d'originalité en nous donnant un produit intéressant mais d'une réalisation plus que douteuse.

Les graphismes en mode 1 ont été faits à la va-vite (dommage, le mode 1 donne parfois des résultats étonnants, voir Karnov), les couleurs auraient pu être pires, et l'animation me rappelle étrangement une course de voitures que j'avais réalisée en Basic à mes débuts. Quant au son, il a sûrement un lien de parenté avec une ratatouille bouillonnante que j'ai beaucoup aimée. Le scrolling, lui, n'est pas trop mal réalisé, mais il n'y a pas de quoi se relever la nuit pour admirer sa fluidité, qui ne risque pas, un jour ou l'autre, de devenir légendaire.

POURQUOI ???

Oui, pourquoi faites-vous des jeux aussi mals réalisés ? Surtout quand vous avez un scénario aussi original que celui-ci. Je sais pas moi, est-ce le temps qui vous manque ? Pourquoi vous acharnez-vous à nous sortir des softs aussi médiocres ? On ne va tout de même pas demander à Sined de vous donner des cours, ce serait un comble. Allez, on va oublier vos erreurs pour ce mois-ci, mais si le prochain jeu est aussi mal fait que celui-ci, moi, je vais me fâcher pour de bon, et je vous parlerai plus pendant au moins vingt minutes...

Jérome qui est sur les nerfs.

THE FURY de MARTECH
Distribué par UBI SOFT
Prix : n.c.

Graphisme :	1/4
Son :	1/4
Animation :	2/4
Difficulté :	3/4
Richesse :	2/4
Scénario :	3/4
Ergonomie :	4/4
Notice :	3/4
Longévité :	1/4
Rhaa/Lovely :	1/4
Note :	10.5/20

52,5 %





THE FLINTSTONES

LES PIERRAFEU





Il fut une époque où les personnages de dessins animés n'étaient pas des robots géants ou des bio-machins à pulsars ionisants et autres méga-lasers ; nostalgiques, venez découvrir la vie de nos ancêtres les PIERRAFEU, ou tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la préhistoire...

UN MILLION D'ANNEES AVANT J.-C...

C'est à peu de choses près la date de l'apparition de l'homme sur la Terre. Si l'on en croit les gens de Hanna Barbera, société de production de cartoons, la première invention de l'homme fut la roue, suivie immédiatement de la voiture, de la télévision, du bowling et des... congés payés ! Eh oui, il y a un million d'années, l'Homo sapiens avait déjà tout inventé ! Vous allez pouvoir participer à la vie de l'homme de Cro-magnon moyen et de sa petite famille. En effet THE FLINTSTONES vous met dans la peau de Fred Pierrafeu (ce n'est pas une image, vous allez effectivement porter une peau, Préhistoire oblige...).

BABY SITTING BLUE'S

C'est le week-end, vous aviez prévu une partie de bowling avec ce bon vieux Barney, mais Wilma, votre tendre et douce épouse, vous a rappelé votre promesse de repeindre le mur du salon. Vous voici donc sur votre échelle à badigeonner ledit mur. Mais attention, lors de vos allers-retours pour tremper votre pinceau dans le pot de peinture, la petite Pebble profite du moindre moment d'inattention pour transformer votre salon en une interprétation personnelle des fresques de Lascaux. Le beau mur fraîchement repeint a tôt fait de se couvrir des graffitis de votre fillette. Il va falloir passer une seconde couche, après avoir ramené Pebble dans son parc. Pendant ce temps, votre pinceau, en l'occurrence un écureuil préhistorique, en profite pour s'échapper ! Le temps de le rattraper, et de précieuses secondes se sont écoulées... Il vous faut accélérer, ou vous essuierez les remontrances de Wilma à son retour .

CA CARTOON !

Imaginez-vous devant votre téléviseur, vous regardez un bon vieux dessin animé désopilant (donc vous riez !). Maintenant imaginez-vous devant votre Amstrad préféré, vous avez inséré la disquette des FLINTSTONES, le jeu débute... Vous jetez un bref coup d'oeil à votre téléviseur, puis à votre Amstrad, puis à votre téléviseur, puis... STOP ! Ca suffit, ne cherchez plus, n'essayez pas de trouver de différence : il n'y en a pas ! Sur l'écran de votre CPC, se déroule un véritable dessin animé (ou presque, pour les incorrigibles grincheux) : l'adaptation des personnages de Hanna Barbera est une belle réussite.

Vous dirigerez Fred, à travers quatre tableaux se déroulant pendant le week-end: la peinture du mur du salon, la partie de bowling avec Barney, le retour du bowling en voiture, et la recherche de la petite Pebble dans un chantier. Chacun des tableaux bénéficie d'une excellente réalisation, et les sprites reproduisent trait pour trait les personnages originaux ; les détails qui faisaient tout l'humour de la série sont présents : le salon préhistorique en os et pierre taillée (NDA : acheté chez Mammouth sûrement, ouaf, ouaf !), la démarche débonnaire de Fred, les remontrances de Wilma... Tout cela fournit le prétexte à quatre phases d'arcade classiques (simulation de bowling avec contrôle de la force du tir et de l'effet, course d'obstacles en voiture et jeu d'échelle sur le chantier), mais l'habillage à la FLINTSTONES apporte une touche d'humour réussie. Personnellement, j'ai craqué sur les graffitis de la petite Pebble, dans le premier tableau !

THE FLINTSTONES
de GRANDSLAM ENTERTAINMENT
Prix : n.c.

Graphisme :	3/4
Son :	2/4
Animation :	3/4
Difficulté :	2/4
Richesse :	3/4
Scénario :	2/4
Ergonomie :	3/4
Notice :	2/4
Longévité :	3/4
Rhaa/lovely :	3/4
Note :	13/20

65 %



L'ETE DE INSPECTEUR BUDGET

Salut les p'tits sous ! Alors, comment se comportent nos valeureux petits limiers à la recherche du meilleur soft au meilleur prix ? Moi, personnellement, je vais bien et, en cette période estivale, j' ai adopté un look de circonstance : ma femme m'a acheté un superbe imperméable d'été avec des petites fleurs et un matelas pneumatique intérieur ...

SOUS LA PLAGE, LES PAVES ?

Je me souviens, il y a déjà quelque temps de ça, je regardais la dixième rediffusion (les esprits les plus perspicaces se seront rapidement rendu compte que cela faisait donc onze passages télévisés) d'un épisode où Starsky et Hutch se livraient à une poursuite endiablée le long d'une plage, au volant d'un Buggy. J'avoue que j'éprouvais alors un certain amusement en voyant l'embarras dans lequel se trouvaient ces deux petits jeunots. Si j'avais été au volant de ce Buggy ... Cette fois-ci j'y suis, et la plage que je dois traverser ressemble, à s'y méprendre, à certaines plages de Normandie le jour du débarquement des Alliés, en pire. Maman ! Ca scrolle, ça monte, ça descend (j'ai le mal de mer ; sur une plage, faut le faire, non ?). De plus, des hélicoptères me tirent dessus, je dois éviter des rochers et des feux de plage, mon carburant diminue à vue d'oeil, et j'ai un temps limité pour parvenir à la fin du parcours. Bref, le genre de situation qui vous fait regretter que les programmeurs aient réalisé un si bon boulot, malgré quelques défauts, comme le manque total de bruitages et un certain retard dans les réponses aux commandes.

BEACH BUGGY SIMULATOR
de FIREBIRD
Gamme SILVERBIRD
K7 : 29,90 F

60 %







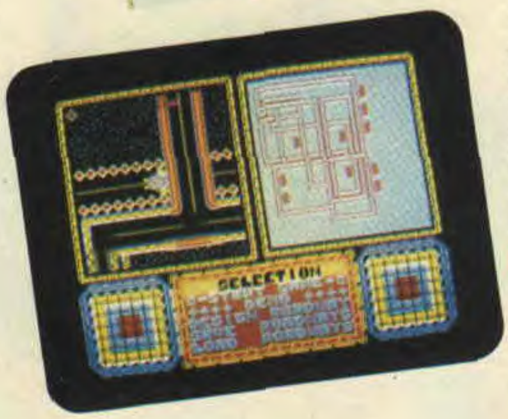
SOUS LES PAVES, DES NEONS ?

Je marchais dans les rues de la ville, tel Michael Jackson dans son clip *Billie Jean*, sauf que moi je n'arrivais pas à allumer ces satanés pavés sous mes pas (pourquoi pas moi ?). Ah oui, il faut peut-être que je vous parle de ma dernière mission. Eh bien voilà, depuis quelque temps des jeunes gens se livraient à des courses de skate-board dans les rues de la ville. Ils troublaient l'ordre public, à ramasser des drapeaux (huit par course, dix courses, c'est écrit dans mon rapport) et à essayer de finir le parcours avant une certaine limite de temps. Pour envenimer le tout, ils bénéficiaient d'un bon graphisme seize couleurs, les rues d'une typique petite ville américaine étaient bien rendues ; les programmeurs avaient même trouvé amusant de glisser quelques clins d'œil, sous la forme de sprites représentant des breakers dansant sur les trottoirs. Plus grave, les skaters pouvaient effectuer plusieurs mouvements (accélération, ralentissement, déviation gauche, droite, accroupissement, et même wheeling arrière). Ils devaient utiliser au mieux ces possibilités, ainsi que les tremplins et les dénivellations des trottoirs pour éviter les voitures, les passants et les skaters adverses. Le seul défaut à cette cuirasse était le passage des tableaux, non par scrolling continu mais par saut d'écran. Dommage, nous aurions pu avoir un Paper Boy pour un prix Budget !

SKATE ROCK SIMULATOR
de MASTERTRONIC
Gamme RICOCHET
K7 : 29,90 F

70 %



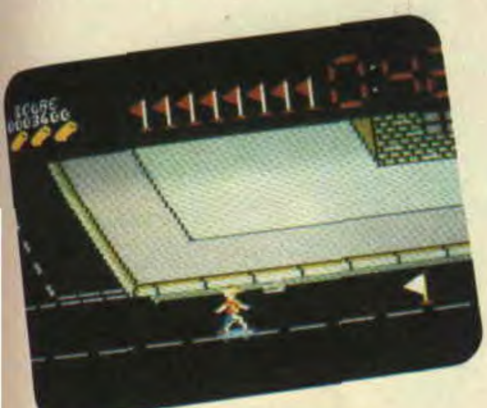


COURT-CIRCUIT !

Plus personne ne bouge ! Fermez les yeux et imaginez un gigantesque circuit sur lequel roulent deux bolides, chacun s'efforçant de récolter un nombre donné de bonus avant l'autre. Les pilotes disposent de deux rochers qu'ils peuvent larguer au moment voulu pour bloquer la route de l'adversaire. Certains bonus permettent de récupérer des rochers, de gagner une vie supplémentaire ou de rentrer dans l'adversaire sans exploser. Bon, tout ça se présente dans votre petite tête, vous secouez bien fort et vous ouvrez les yeux. Vous attendez un petit instant pour que les petites taches qui dansent devant vos yeux disparaissent et... elles ne disparaissent pas ! Un peu plus d'attention, et vous vous apercevez que la petite tache rouge qui s'agite à droite de l'écran c'est votre voiture. Deux points d'acuité visuelle en moins, et vous réussissez à discerner, parmi le patchwork multicolore, la route que vous devez suivre, ainsi que, à gauche, la fenêtre du bolide dirigé par l'ordinateur et, en bas à droite, une vision globale du circuit avec les positions des deux voitures. Deux dernières remarques : le joueur peut définir ses propres circuits et, enfin, le jeu est nul.

WAR CARS CONSTRUCTION SET
de FIREBIRD
K7 : 29,90 F

0 %





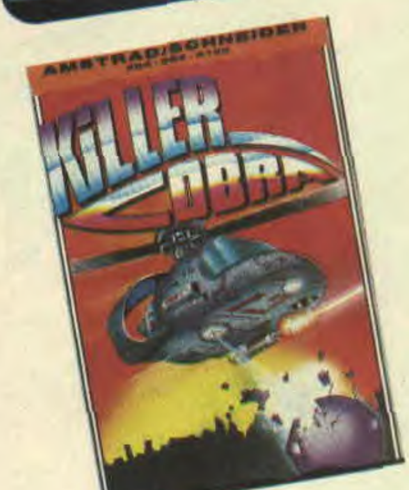
PHILOSOPHE A SES HEURES ...

J'étais dans mon bureau (quel est le petit malin qui a dit que ça faisait longtemps ?), lorsque le téléphone se mit à sonner (ne prenez pas cet air étonné, hypocrites !). Je ne vous ferai pas l'affront de vous apprendre que le chef venait de me confier une nouvelle mission, donc je passe directement à la suite. J'ai toujours gardé, face aux petits inconvénients de la vie quotidienne, un certain recul (celui de mon Magnum 357), et je dois dire que, dans le cas présent, cette philosophie allait me sauver. En effet, à bord d'un hélicoptère, je devais nettoyer toute une série de cavernes des nuisances qui les encombraient, telles que des tanks, des hélicoptères et quelques missiles traînant de-ci de-là. Je me devais d'atteindre, de temps à autre, les citernes posées sur le sol, sous peine de tomber en panne sèche. Profitant d'un scrolling continu et fluide, je découvrais avec ravissement les décors tourmentés, aux couleurs harmonieusement choisies, des diverses cavernes. Concentré sur mon œuvre d'assainissement, je m'appliquais aussi à éviter les stalactites et mites, ainsi qu'à manœuvrer dans les goulets étroits qui s'ouvraient devant moi. En fait, je m'aperçus que je redécouvrais tous les plaisirs d'un Skramble parfaitement réalisé.

KILLER COBRA de MASTERTRONIC
K7 : 29,90 F

70 %





L'ETE DE L'INSPECTEUR BUDGET

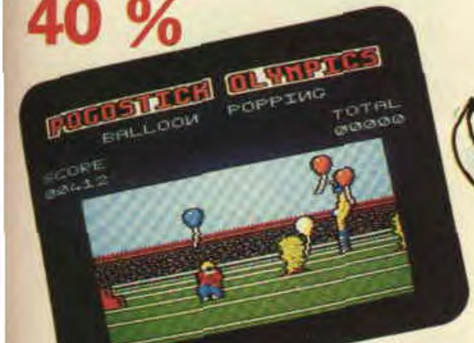


LE PLUS COURT CHEMIN...

Après que le téléphone eut sonné, alors que j'étais dans mon bureau (personne ne pourra dire que je commence toujours par les mêmes phrases), je pris connaissance de ma nouvelle mission. De source bien informée (pour tout dire, après avoir testé le logiciel), j'avais appris que Firebird organisait des jeux Olympiques parallèles. Comme c'étaient des jeux parallèles et que le plus court chemin d'un point à un autre c'est le moins long, tous les participant de ces jeux se déplaçaient sur un bâton à ressort (relisez bien cette phrase, et vous verrez que je n'ai toujours pas compris pourquoi). Bref, il s'agissait de participer à une série d'épreuves. Dans la première, vous avancez par bonds et vous devez crever le maximum de ballons à l'aide de votre casque à pointe. L'épreuve suivante est un cent dix mètres haies à ressort, épreuve durant laquelle vous devez donner l'impulsion de saut au bon moment. Ensuite vous attend le triple saut (!!!), qui comprend trois sections : il faut, tout d'abord, crever un ballon, puis sauter pardessus un ballon qui plane au-dessus du sol, et, enfin, effectuer la course d'élan et le saut. D'autres épreuves, telles que le tir et la course d'obstacles, sont au rendez-vous (vous êtes cerné, elle est bonne). Rien à dire sur la réalisation technique, il y a de belles couleurs, les animations sont réussies, un beau petit scrolling a été mis en place et, cependant, la sauce ne prend pas. On a l'impression que le soft joue tout seul, les commandes ne semblent pas répondre et, pourtant, vous gagnez quand même ; c'est gentil mais peu motivant.

POGOSTICK OLYMPICS
de FIREBIRD
Gamme SILVERBIRD
K7 : 29,90 F

40 %



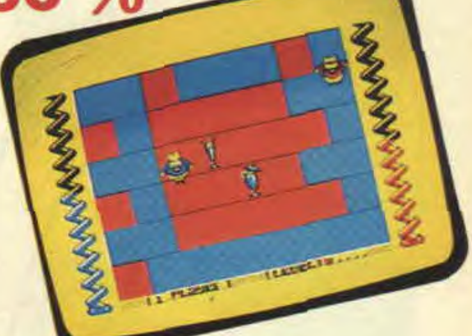


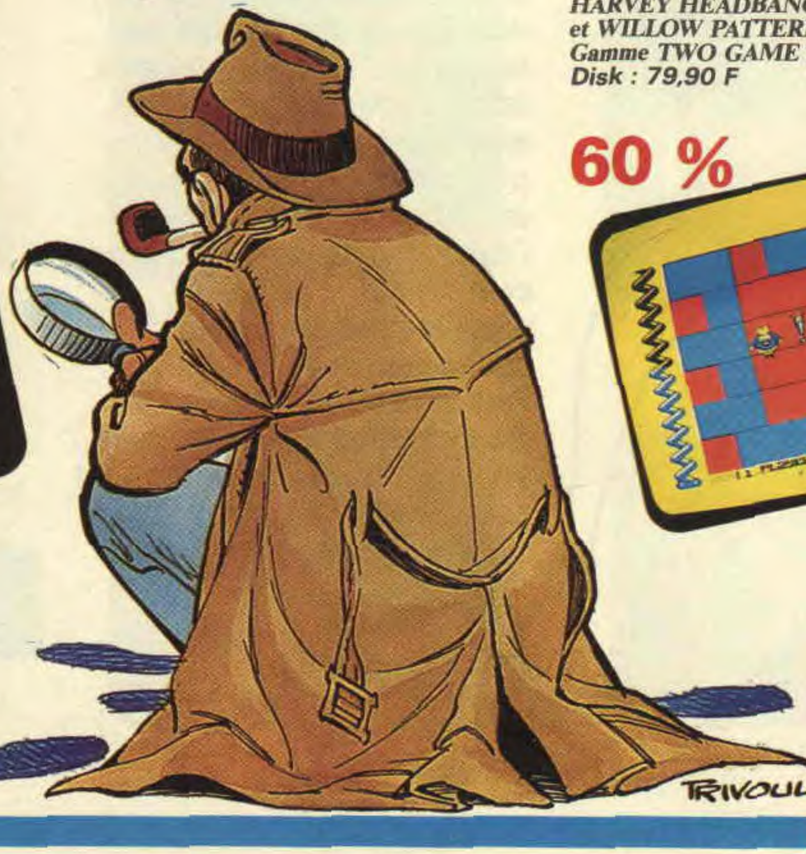
UN VERRE CA VA...

Cette histoire débuta dans un petit bar louche. J'entrai et je demandai au patron si Mohdé Ration était là, car je savais que toute boisson alcoolisée doit être consommée avec Mohdé Ration. Justement, deux curieux personnages se livraient dans la salle à une espèce de concours. Ces deux bonshommes étaient ronds, au sens propre et au sens figuré ; ils se déplaçaient par la force des bras le long de câbles horizontaux. Leur but était de remplir, en bougeant, la plus grande surface possible de leur couleur. Ainsi, lorsque des cocktails apparaissaient dans une partie de l'écran ayant la couleur appropriée, ils pouvaient les absorber. Je restai figé, pendant quelques instants, devant le graphisme simplifié à l'extrême, puis, petit à petit, j'avoue que je pris plaisir au spectacle offert par ces deux petites boules se déplacant avec vivacité le long des câbles, dans l'espoir d'ingurgiter un maximum de cocktails. Je ne tardai pas à les imiter et, rapidement, je me retrouvai en Chine (pour certains, ce sont les éléphants roses ; pour moi, c'est la Chine). Donc je me retrouvai dans le palais d'un mandarin, à la recherche d'une mandarine (qui, comme tout le monde le sait, est la femme du mandarin, ou alors je ne supporte plus l'alcool). J'errai dans un labyrinthe multicolore, côtoyant les pagodes, les petits ponts et autres bonzaïs que l'on rencontre dans les jardins japonais. (Je sais, ici c'est la Chine, mais il peut très bien y avoir des jardins japonais). Le jardin est gardé par des samouraïs qui me balancent leur sabre dès que je m'approche, et les ponts par des géants qui tentent de m'attraper. Le trip classique, quoi : des objets à ramasser, des dizaines d'écrans à explorer dans un graphisme seize couleurs ; c'est pas le Pérou (ben non, puisque c'est la Chine), mais c'est sympa quand même.

HARVEY HEADBANGER
et WILLOW PATTERN de FIREBIRD
Gamme TWO GAME DISK
Disk : 79,90 F

60 %





CONCOURS ECRAN

POM POM POM POM ! Miss X parle aux lecteurs du concours écran ! Robby est malade, je ne vous dirai pas ce qu'il a, mais il est malade. Trés gentiment, il m' a demandé de le remplacer pour choisir le grand vainqueur et les photos qui doivent être publiées. En toute innocence, j'ai accepté et ne le regrette pas, car la production de ce mois est fantastique. Il m'a fallu faire un choix, et ce fut extrêmement difficile. Toutes mes excuses à ceux dont les dessins ne sont pas publiés par manque de place. Une mention spéciale à Gérard Barrau pour l'araignée et un super bravo à Eric Vincent, le vainqueur de ce mois !



LE GAGNANT DU MOIS
ERIC VINCENT



L'ARAIGNEE
PAR GERARD BARRAU



NATACHA
PAR PHILIPPE GATELET



GANDAHAR
PAR ALAIN BASTARD



L'OISEAU NOIR
DE FREDERIC BELLEC



ZZ TOP
PAR NICO DUBOIS



COCO BEL ŒIL
PAR FARO

LES DEUX DOIGTS DANS LA PRISE



CLIPS DE L'ETE : LES PREFERES D'*AMSTRAD CENT POUR CENT*

1 - CLAUDIA PHILLIPS AND THE KICKS : *Quel souci La Boétie*

(Barclay)
Autant pour le clip, avec ses apparitions bizarres (nains et grosses gens), que pour la musique, mélange de funk et de rap, qui devrait nous rendre fous tout l'été en discothèque. Une production musicale signée du meilleur producteur français, Michel Elie, à qui l'on devait déjà Axel Bauer et Le Club (réécoutez Attentat à la couleur !).

2 - DWEEZIL ZAPPA : *My Guitar Wants to Kill your Mama* (Chrysalis)

Zappa junior, dans un festival de plans de série Z (poursuites en caisse, guitares criminelles, amours adolescentes impossibles et bastons contre les flics), en noir et blanc, s'il vous plaît. Jubilant ! La musique ? Heavy, mélodique, et truffée de solos jouissifs.

3 - MEGADETH : *Anarchy in UK*

(Musidisc)
La folie totale. Quand les hard rockeux sauvages se mettent à toucher aux méchants Sex Pistols, la mixture est parfaite, et le clip, à voir ABSOLUMENT. Des milliers d'images, de couleurs, à une vitesse stupéfiante ! ENCORE !

4 - MYLENE FARMER : *Ainsi sois-je*

(Polydor)
Pour se calmer les esgourdes après la folie dévastatrice du trash de Mégadeth. Mylène Farmer pourrait dormir dans ses clips, ils seraient toujours aussi beaux. La preuve : *Ainsi sois-je*, d'une simplicité et d'une beauté confondantes.

5 - SMITHEREENS : *Only a Memory*

(Enigma)
Ambiances floues et psychédéliques pardessus les images d'un groupe simple mais attachant. Une chanson aux accents nostalgiques qui ne vous lâche plus.

GUITARES DE L'ETE : PRIMITIVES - SMITHEREENS

Avec les scandinaves Sugarcubes , les Primitives sont la nouvelle sensation anglaise, ce qui a même valu à leur chanteuse, Tracey, d'être surnommée "Marylin de l'année". Le premier album de ce groupe pur pop pourrait se résumer à deux axiomes : des mélodies simples et rock, chantées par une voix féminine dans la tradition Blondie, et une belle palette de guitares, oscillant entre obsessions sixties (guitares accoustiques, arpèges Byrds) et mur du son saturax, rapprochant les Primitives de Jesus And Mary Chain ou même des punks Ramones et Stooges. Malgré cela (et les débordements psychédéliques/fleurs/sitars), on retiendra surtout de ce premier album la chanson phare, Crash, peut-être à cause d'une légère superficialité de l'ensemble. Disque quand même conseillé, malgré ces quelques réserves (album Lovely - BMG).
Les Smithereens jouent, eux aussi, la carte guitares et mélodies. Mais, contrairement aux Primitives, leurs chansons possèdent une émotion et une tension dramatique qui frappent directement au cœur. Leur nouvel album ravira les amateurs de refrains qui tuent et de solos profonds et mélodiques. A découvrir (*Enigma*/Musidisc).



REEDITION DE L'ETE : NINO FERRER

Des disques anglo-saxons, sortis dans les années soixante ou soixante-dix, que l'on a toujours du plaisir à écouter aujourd'hui ? Vous pouvez m'en citer à la pelle. Mais des français ? Aïe ! la migraine. Les doigts de vos deux mains suffisent amplement, et justement, l'un de ces doigts représente obligatoirement Nino Ferrer, créateur de merveilles soul comme Mirza ou le Téléfon. A l'heure où les maisons de disques (américaines) rééditent leur patrimoine soul, Barclay a la bonne idée de proposer deux albums, *Satanée Mirza* et *On dirait le Sud*, qui prouvent, s'il le fallait, que swing et français peuvent aller de pair. Le premier est plus blues, et indispensable. Le second, plus calme, est construit autour d'une chanson (relativement ?) immortelle à la gloire du soleil et du farniente : le Sud. Mmmmh ! Les plus jeunes devraient découvrir, et aimer.

DISQUES DE L'ETE : ET POUR QUELQUES SILLONS DE PLUS !

Un été sans tubes ou sans folles soirées en boîte, c'est comme un Sined sans épée. Dans le genre dragueurs des plages (ouille), les Bros sont idéals. Mais leur *When will I be Famous* est bien enlevé, et assez futile pour le plaisir de la piste de danse.



Je vous avais déjà parlé du Baron. Le voilà qui sort son deuxième 45 tours, *Mustang Dance*, toujours en compagnie de Lady Maïko, avec cette fois la participation rythmique de l'ex-Téléphone, Richard Kolinka. On croise dans Mustang Dance la Cicciolina, Le Pen, et quelques guitares bien juteuses. Attention à la face B, *Kops Car Kiss*, bourrée d'émotion. C'est assez rare pour le signaler (Virgin).

Encore des talents à confirmer : les Mirandas sont deux (encore !), et jouent une new wave hispanisante pas désagréable. On pense un peu à Kas Product, mais on se laisse finalement séduire par ce *Yel Amor si Seva* aux couleurs synthétiques (Comotion).

Eh oui, Dr Feelgood existent toujours. Remportant un franc succès en Scandinavie, en Australie, en Allemagne etc., mais toujours un peu marginaux en France malgré leur torride dernier album, et surtout ces deux chansons/tempos moyens, sublimes d'efficacité, *I Wanna Make Love to You*, et le petit nouveau, *Break These Chains*. Essayez la mixture, aucune déception possible (Off the Track).

Faute de place, je finirai en vitesse grand V sur quelques albums récents à écouter : le dernier Daryl Hall and John Oates, un duo soul peu connu en France, mais abonné au succès aux Etats-Unis, avec de superbes mélodies et la voix extraordinaire de Daryl Hall ; le travail d'orfèvre de Prefab Sprout sur leur dernier album ; et toujours les derniers Prince *(Lovesexy)*, Etienne Daho *(Pour nos vies martiennes)*, Gamine *(Voilà les anges)* et, côté hard rock, *le Savage Amusement* des teutons Scorpions. Suivez mes conseils !



MAGAZINE DE L'ETE : LES INROCKUPTIBLES

Hormis la presse adolescente et le hard rock, aucun magazine musical n'arrivait, ces derniers temps, à se hisser au niveau des dinosaures *Best* et *Rock'n folk*. C'est chose faite ; voici *les Inrockuptibles*, un bimestriel (moins de problèmes financiers pour eux), pratiquement sans publicité (plus de pages pour nous), d'un esthétisme sans faille, et uniquement formé d'interviews. Ce magazine est entièrement voué à la cause rock, avec un souci de bon goût qui leur fera préférer Daho à Mader et les Pogues à Rick Astley. Un poil estudiantin et intello, mais quand même oasis d'intelligence dans une époque superficielle. (Tous les deux mois, 18 francs en kiosque).



CHANSON DE L'ETE : IM NIN ALU - OFRA HAZA (BMG)

Ofra Haza est une chanteuse juive, originaire de Tel-Aviv (d'une famille yéménite), d'une beauté à se damner, véritable monument oriental. Après avoir été largement samplée (c'est-à-dire que sa voix a été enregistrée et réutilisée) par les nouveaux sorciers du rap et de l'électronique anglo-saxons, elle vient maintenant leur donner une petite leçon de classe, en enregistrant dans leurs propres studios, sur fond de sampler, d'ordinateurs et de boîte à rythmes du plus bel effet. Le résultat est magique, irrésistible sur piste de danse et donnerait des frissons à un CPC. C'est d'ailleurs tremblant et encore sous le choc que je vous conseille aussi de guetter toute diffusion du clip d'*Im Nin Alu*.



THE STEPFATHER.

Seul devant la glace de sa salle de bain, un homme se lave les mains ; elles sont maculées de sang. Puis, il se douche, se coupe la barbe et les cheveux. Il revêt un costume strict, noue une cravate autour de son cou et boucle sa valise. Calme et serein, il range un jouet qui traîne sur le sol et descend un escalier dont les murs sont couverts de traces sanglantes. Il redresse une chaise et enjambe les corps mutilés de sa femme et de sa fillette. Sans se retourner, il s'éloigne en sifflotant.



Ainsi commence le dernier film de Joseph Ruben. *Stepfather* raconte l'histoire d'un homme qui voudrait que sa vie ressemble à une publicité mais qui, devant l'échec de son premier mariage, ne trouve comme ultime solution que le massacre de sa famille. Loin de sombrer dans une folie meurtrière, notre héros, Jerry Blake (interprété par Terry O'Quinn), va s'installer à Rosedale, une jolie petite ville de province, où il va fonder un nouveau foyer avec sa seconde femme et Stéphanie, sa belle-fille. Pendant un certain temps, Jerry va incarner le parfait exemple du père de famille idéal, celui que toutes les belles-mères rêvent d'avoir pour gendre. Mais Stéphanie le trouve étrange et ne peut supporter sa volonté de poursuivre son rôle de parfait petit Américain moyen. La tension monte, et Jerry devient nerveux ; d'autant plus nerveux que la police, qui enquête sur le massacre de sa première famille, commence à disposer de certains indices contre lui. Le rêve de Jerry se brise peu à peu, et il se rend compte que, comme la première fois, il va devoir trouver une nouvelle famille idéale... *Stepfather* ne brille pas par l'originalité de son scénario, mais il se distingue de la dizaine d'autres titres qui reprennent la même histoire par la qualité de la mise en scène et par l'originalité avec laquelle le suspense est développé. Autant de bonnes raisons qui ont conduit le jury du Festival du film policier de Cognac à lui décerner le prix de la critique.

VIDEO K7 DE L'ETE : SPINAL TAP (WARNER HOME VIDEO)

Le cinéma, aujourd'hui, c'est aussi des parutions vidéo, avec des films, souvent excellents, sortant uniquement sur ce support, sans passer par la case distribution officielle en salle. *Spinal Tap* en est l'exemple type. Il s'agit du premier film (1983) de Rob Reiner, fils de Carl Reiner, responsable du monument d'humour british : *les Cadavres ne portent pas de costard*. La parution récente de *Spinal Tap* en France est d'ailleurs sûrement due au fait qu'il a reçu, cette année, le premier prix du Festival du film musical, créé par le journaliste Philippe Manœuvre. Alors, profitez de l'aubaine, et débrouillez-vous pour voir ce monument d'humour, qui dépasse en fait le cadre strict du film musical. La vie d'un groupe de rock, son ascension, sa chute, et ses multiples mutations, sont le prétexte à une incursion dans le passé : années 60 chatoyantes, mouvement hippie, virage hard rock, le tout incroyablement drôle et délirant, et en partie improvisé par les acteurs. Ne vous enfuyez pas, *Spinal Tap* (qui est aussi le nom du groupe) vous fera rire, que vous aimiez ou que vous soyez totalement indifférent aux décibels contemporains. C'est le "style de vie" et le folklore rock qui sont, ici, tournés en dérision. Les pélerinages sur la tombe d'Elvis, les modes, les messes/concerts gigantesques, les excès de la vie sur la route, les groupies, rien n'échappe au regard de vipère de Rob Reiner (qui a réalisé par la suite *Stand by me* et *Princess Bride*). Il est d'ailleurs dommage que nous ayons tant de mal à voir les nouveaux maîtres de l'humour anglais. Alors, après la sortie inespérée de *Spinal Tap*, prions pour une sortie française de *Eat the Rich*, la dernière réalisation de Comic Strip, l'équivalent de nos Nuls français.





UNE NUIT A L'ASSEMBLEE NATIONALE

Mais qu'est-ce qui fait courir Jean-Pierre Mocky ? Il y a à peine trois mois, sortait *les Saisons du plaisir*, et cette semaine voit arriver sur nos écrans *Une nuit à l'Assemblée nationale*. Deux films en un trimestre ! Quand on connaît les difficultés qu'éprouvent généralement les metteurs en scène à réaliser leurs projets, on peut se demander quel est le secret de Mocky et d'où il tire l'énergie suffisante pour enchaîner film sur film...

Le secret de Mocky, c'est qu'il fait des films à l'emporte-pièce, dans une pagaille créatrice que lui seul peut contrôler. Il agit avec ses films un peu comme un pilier de rugby qui extrait le ballon de la mêlée et marque un essai. Au cours d' une interview parue dans Première, Michel Blanc, qui interprète le rôle principal, déclarait : " Il est bordélique et charmant... Mais c'est un vrai réalisateur, il a une vision de chaque scène... Et c'est vrai qu'il y a quelque chose de positif dans sa façon de faire ; lui, au moins, il lutte contre l'inertie... S'il s'est mis à réaliser beaucoup de films, c'est pour défier la lourdeur du cinéma..." *Une nuit à l'Assemblée,* c'est une histoire cinglée avec les vertus habituelles des films de Mocky : des scènes hallucinantes, de la démesure et des gags gigantesques. Le tout saupoudré d'une bonne dose de cynisme et d'anticonformisme. Quant à l'histoire, elle n'a que peu d'importance et ne sert que de prétexte à Mocky pour se moquer, parfois méchamment, de nos hommes politiques, qui, ces derniers temps, occupent un peu trop le devant de la scène... Un film idéal pour tous ceux que le ronron du cinéma français a fini par ennuyer.



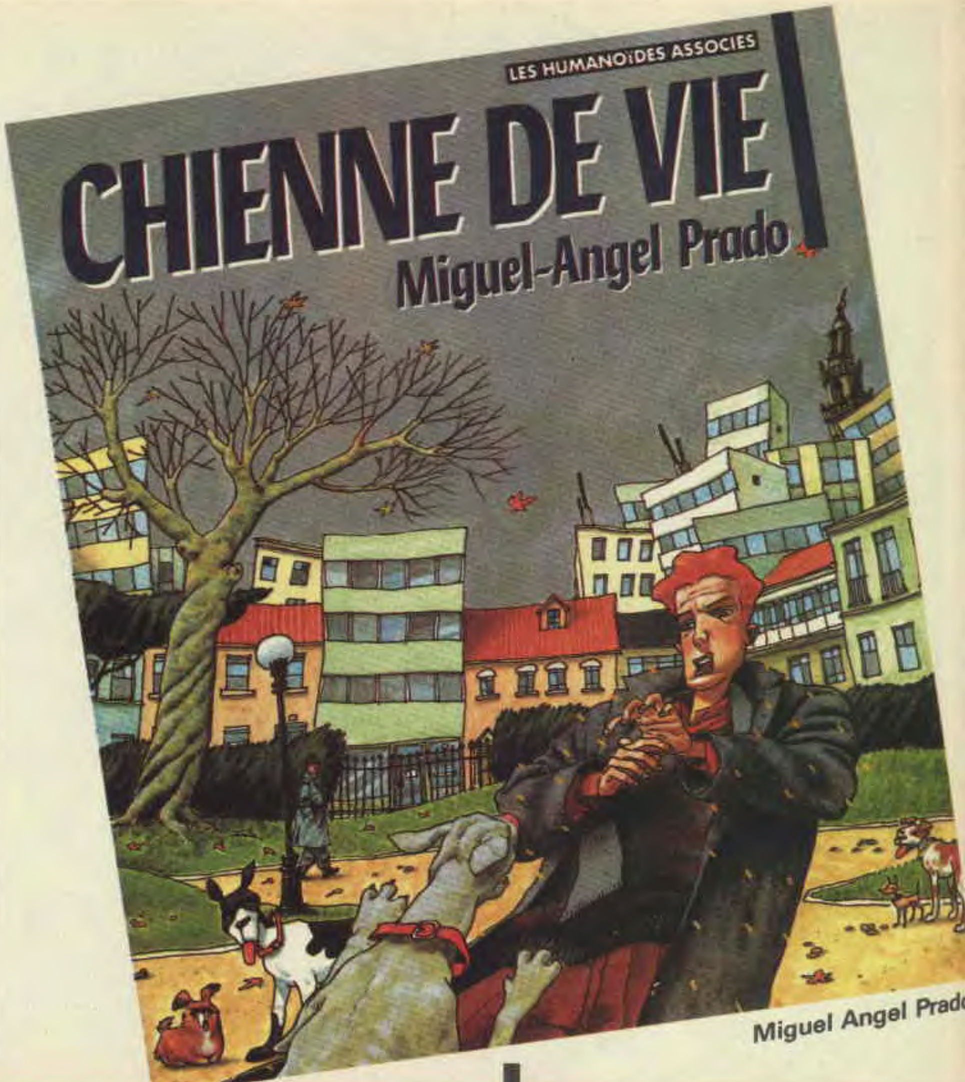
ELMER - LE REMUE-MENINGES

Brian, affolé, rentre en courant dans l'appartement d'un copain, et s'enferme dans la salle de bains. Sur son front apparaît une sorte de pustule visqueuse qui grandit, grandit... Il sent un filet de sang dégouliner le long de sa tempe. Quelque chose lui chatouille l'oreille. Il tire une sorte de fil coincé dans son tympan. L'angoisse déforme son visage à moitié rougi. Il tire, sent soudain une résistance, tire encore. Clac, l'oreille s'arrache et tombe par terre. Le sang se met à gicler à flots de la tempe de Brian, qui pousse un cri horrible et incroyablement long. Dans la salle, les spectateurs partent d'un éclat de rire général. Seules quelques âmes sensibles quittent la salle, le visage livide. Vous l'aurez compris, Frank Henenlotter a parfaitement réussi son second film d'horreur (le premier était *Basket Case*). Un film d'ailleurs franchement gore et humoristique, que l'on pourrait rapprocher des récents *Street Trash*, de Jim Muro (difficile d'aller plus loin dans l'ignoble que ce film, qui a pour décor une décharge publique et pour acteurs les clochards qui l'habitent), *Evil Dead 2*, ou des productions dingues de Troma (je vous conseille *Toxic Avenger*, une des meilleures réalisations du genre). Revenons à *Elmer*. Elmer est un petit monstre millénaire qui habite des corps humains, leur injectant une drogue hallucinatoire et dévorant allégrement leur entourage. Brian, habité par cette créature, va se trouver confronté aux meurtres de sa petite amie, de pulpeuses créatures, d'un méchant loubard. Non content d'être à la merci de cette sorte de ver affamé, il est poursuivi par des personnes anciennement habitées par le monstre, à la recherche de la drogue secrétée par Elmer dont ils ont un besoin urgent. Un excellent film pour amateurs de sensations fortes et de fun gore.

A

PLAISIR DU MOIS : INTERACTIVITE

Il y a quelques années, le livre interactif a connu un succès incroyable. Aujourd'hui, la chose s'est quelque peu stabilisée, et c'est au tour de la bande dessinée de prendre le relais et de proposer des aventures dont on est le héros (en image, c'est encore mieux). On connaissait les deux albums sortis chez Delcourt, ils étaient excellents, et Turlogh avait même eu droit à une adaptation micro. C'est maintenant au tour des éditions Glénat de nous proposer une série BD interactive, *l'Ere du dragon*, dont vous pouvez trouver le premier épisode, *les Crocs d'ébène*, chez votre libraire préféré. La chose est dessinée par Erik Juszezak, qui connaît bien le sujet puisqu'il a travaillé avec Doug Headline, illustrant les livres interactifs de la collection Maître du jeu (Hachette). Petite séquence flash-back : on trouve toujours ces merveilles interactives, *Maître du jeu/ Superpouvoirs*, dans lesquels vous créez votre propre personnage. Fin du flash-back. Revenons à nos moutons. Enfin, plutôt au loup, héros de *l'Ere du dragon*, qui sort d'un Vietnam bien réel pour se retrouver sur la planète Aurul à combattre monstres et dragons, avant de reprendre la route de sa terre bien aimée. La langue pendante, on demande encore des BD interactives, et on aimerait d'ailleurs en voir apparaître dessinées par des grands (seul un *Astérix* est disponible de la sorte). Imaginez le prochain *Blueberry* en version interactive. Aaaargh !



REVELATION DU MOIS : MIGUEL-ANGEL PRADO

Décidément, l'Espagne est une véritable mine de talents bédéphiles, et le premier album français de Miguel Angel Prado (et sûrement pas le dernier) ne me contredira pas. *Chienne de vie* est un recueil d'histoires courtes, autour du thème pourtant banal de la ville. Au vu de la paranoïa qui se dégage de ces histoires urbaines, on peut d'ailleurs se poser des questions sur l'angoisse que doit ressentir chaque jour le dessinateur espagnol, face aux menus problèmes quotidiens : dans ses "nouvelles", la police se désintéresse totalement du crime pour s'en prendre aux trop naïfs (et honnêtes) citoyens ; les parents haineux passent leurs journées à cogner sur leurs mômes, alors que leurs chiens font la loi dans les rues ; les journalistes truquent les informations télévisées, et tout le monde, des infirmières aux employés des services administratifs, semble vouloir rivaliser de bêtise et de méchanceté autour des héros. Un véritable almanach de la crétinerie au quotidien, découpé en tranches drôles et incisives. Si *Chienne de vie* révèle le talent de conteur de Prado, il met aussi et surtout en lumière son génie graphique. Dans son dessin, rien n'est gratuit, tout ne tend que vers un seul et unique but : L'ANGOISSE ! Les ciels sont lourds, les visages, caricaturaux et oppressants, et les immeubles se plient comme pour vouloir gober les personnages perdus dans la jungle urbaine. Avec ses superbes couleurs et son graphisme torturé, Miguel-Angel Prado est sans conteste une des grandes révélations de l'année (*Chienne de vie* - Humanoïdes associés).



DANS LES VALISES DU MOIS : ALBUMS DE VACANCES

Dans le numéro 1 d'*Amstrad Cent Pour Cent*, je vous parlais de Luca Torelli, plus connu sous le nom de Torpedo, le héros des espagnols (encore!) Bernet et Abuli, qui, en véritables stakhanovistes de la BD, n'en finissent pas de nous abreuver de plaisir confondant. N'oubliez pas dans vos valises le dernier épisode de la série *Monnaie de singe*, toujours drôle et amoral, ainsi qu'un recueil d'histoires courtes des mêmes auteurs, Histoires noires... Eblouissant (Ed. Glénat USA). Pour vous faire baver : une adaptation télévisée de Torpedo serait en cours aux Etats-Unis.

Beaucoup moins violent, mais qui devrait satisfaire les nombreux amateurs de Gauntlet, le *Crépuscule des elfes* mérite le détour, mettant en scène les aventures de Laiyna. Cette histoire de méchants gnomes, de formules magiques et de fées diaphanes plaira aux plus jeunes d'entre vous, et les plus grands ne resteront pas insensibles au graphisme travaillé d'Hausman (grand spécialiste du dessin animalier - cf. *Spirou*) et au charme gentiment érotique de l'héroïne de la série, sorte de Natacha de l'heroic fantasy (Ed. Aire libre).

Laiyna et Rasch



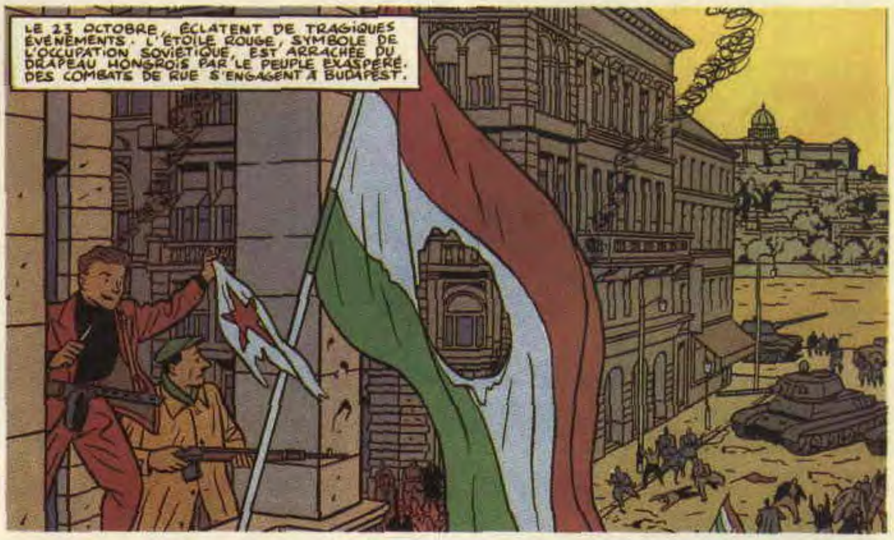
Côté humour, ne ratez pas le nouveau Binet, *Propos irresponsables*, dans la lignée des pécédents (Ed. Audie), ainsi que le nouvel opus de Sir Tronchet, *Raymond Calbuth à la conquête du globe*, dans lequel notre adorateur de Vache qui rit se révèle plus mégalo et taré que jamais. Un sommet de bêtise (Ed. Glénat).

Certains d'entre vous partent sûrement en voyage les mains dans les poches, sans valise ni trompette. Dans ce cas-là, qu'ils utilisent leurs deux mains vacantes au transport de deux énormes bouquins d'images, qui leur permettront de frimer sur les plages (attention aux braqueurs). Le premier est un recueil de faits divers croustillants, issus de l'imagination fertile de Bilal et Christin, réalisé à partir de photos retravaillées et magnifiées par Bilal, et inspirés par le journal des années 50, *Radar* (*Cœurs sanglants et autres faits divers*, Ed. Dargaud). Le second, tout aussi superbe, met en évidence le talent lumineux de Philip Caza. A l'heure où son long métrage, *Gandahar*, n'a pas eu le succès escompté, il est bon de retrouver en format géant divers travaux d'illustration de ce cousin de Frazetta, avec parfois les esquisses correspondantes. Indispensable à tout fan de Barbarian... Et beau !

Raymond Calbuth



ALBUM DU MOIS : FREDDY LOMBARD - VACANCES A BUDAPEST PAR Y. CHALAND



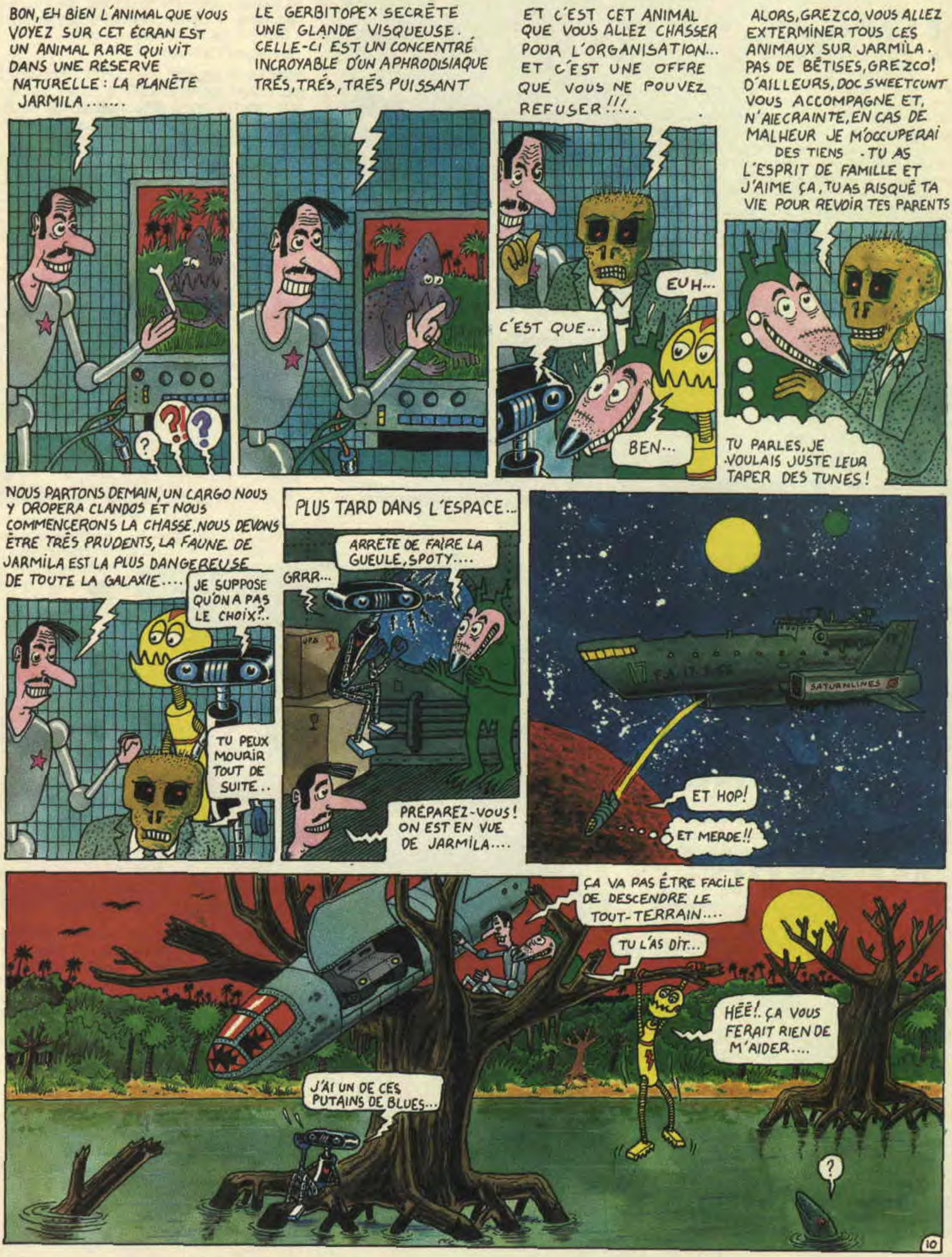
Yves Chaland



Yves Chaland est assurément un dessinateur intelligent. Son style : la ligne claire, inspiration Tintin et Spirou années 50, insouciance et Traction avant. Mais derrière cette façade superficielle, on trouve dans les BD de Chaland une profondeur et un souci du détail exceptionnels. Cette nouvelle aventure de Freddy Lombard a pour toile de fond les soulèvements hongrois (face aux chars russes) de Budapest en 1956. En vacances en Italie, Sweep, Dina et Freddy se prennent d'amitié pour un gamin hongrois, Laszlo, neveu d'un membre du gouvernement (en fait à la solde des Russes), et qui ne rêve que d'une chose : regagner sa patrie et se joindre à ses camarades pour la libérer. Chose qu'il fera en compagnie des héros, attirés au départ par la richesse de l'oncle de Laszlo. Contrairement à Tintin, il n'y a pas vraiment de méchants et de gentils, et rien n'est simple ici. Un album de Chaland prend d'ailleurs toute sa dimension à la seconde lecture, le suspens n'en étant pas le moteur. Lisible par tous, mais pas vraiment grand public (Ed. Humanoïdes associés).

Patrick GIORDANO.

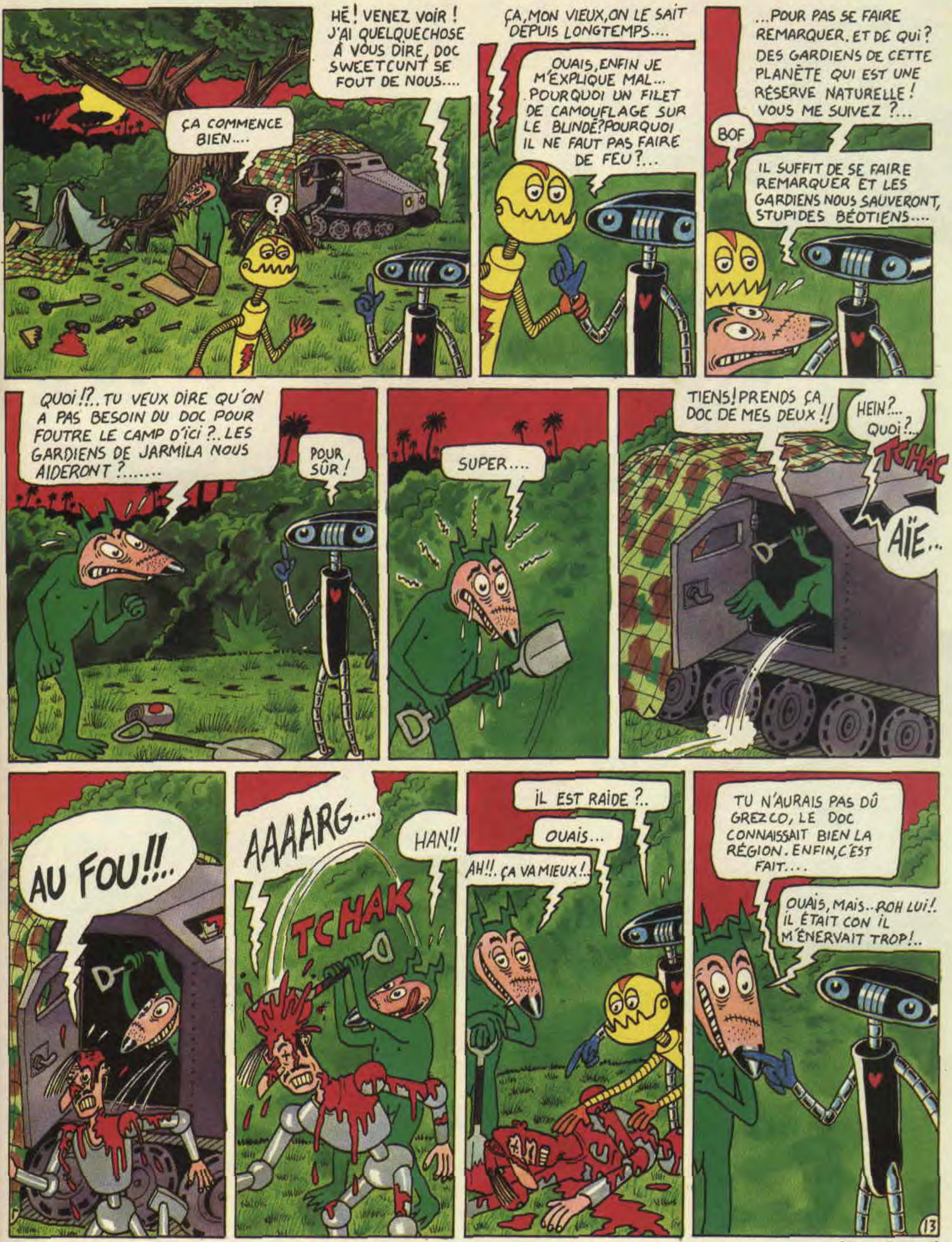
DU RIFIFI SUR JARMILA de Max





HÉ SPOTY, AU LIEU DE RÊVER, OCCUPE-TOI DU CANOT....
PLOUF...
?
...ON MET LE BLINDÉ DANS LE CANOT, DOC ? PUTAIN COMME C'EST LOURD !!... HÉ, IL EST PAS TROP PETIT VOTRE BLINDÉ ?....
C'EST FAIT EXPRÈS, DU CON !!
REGARDE OÙ TU MARCHES ?!!
PSSSSHHHHHHHHH
SOUPIR
AAAAAAAAAAAHHH
NOOON
?!
PLOUF
BEUAAARK !!.... C'EST DÉGUEU !!... GREZCO, GROS CON, T'ES QU'UN GROS NUL !!... ...VOUS DEUX ! VENEZ NOUS FILER UN COUP DE MAIN... ...ET VITE !!..
... NOUS ?
FAIT CHIER ! ON EN A POUR DES HEURES
... BEAUCOUP PLUS TARD, AVEC BEAUCOUP D'EFFORTS....
JE SUIS MORT.... ON L'A ENFIN SORTI DE SON MERDIER CE FOUTU BLINDÉ...
J'EN PEUX PLUS...
DEBOUT, C'EST PAS FINI !... IL FAUT GONFLER LE TOUT-TERRAIN ET MONTER LE CAMP !!
DÈS QUE LE TOUT-TERRAIN AURA SES DIMENSIONS NORMALES, GREZCO, TU PRENDRAS TOUT LE MATOS QUI EST À L'INTÉRIEUR ....
PSHHHHHHH
Y M'ÉNERVE GRRRR...
JE VAIS M'LE FAIRE, CE DOC À LA CON ! JE NE SUPPORTE PAS QU'ON ME DONNE DES ORDRES !!.. JE... JE... ON SE LE FAIT ?
RÉFLÉCHIS AVANT DE DIRE DES CONNERIES VIEUX, TU NOUS A FOUTUS DANS LA MERDE, ASSURE !!
T'ES VRAIMENT CON TOI AUSSI, TU M'ÉNERVES J'VAIS EN PARLER À SPOTY...
HO !. GREZCO !!... TU VIENS M'AIDER ??
PAS LE TEMPS FAUT QUE JE CAUSE AVEC SPOTY ! HO !!..
?


HEU SPOTY?.. TU FAIS TOUJOURS LA GUEULE ? JE SAIS, C'EST DE MA FAUTE ET EUH..... QU'EST-CE QUE TU EN PENSES DE TOUT ÇA, ON EST DANS LA MERDE?...
BOF, RIEN! ON A PAS LE CHOIX...
ÇA C'EST VRAI!. VOUS N'AVEZ PAS LE CHOIX!
BON ÉCOUTEZ, VOUS ÊTES COINCÉS ICI. LA MEILLEURE FAÇON DE PARTIR D'ICI, C'EST DE COOPÉRER ET DE FAIRE VOTRE BOULOT. QUAND TOUT SERA FINI, ON VIENDRA NOUS CHERCHER. APRÈS VOUS SEREZ LIBRES ET VOUS NE REGRETTEREZ RIEN BON!.. IL FAUT MONTER LE CAMP.....
BROOOMM
BROOOOMM..
...ET VOILÀ, C'EST PARFAIT! ÇA C'EST DU...? QU'EST-CE QUE C'EST QUE CE BRUIT?..
CRAAK
?!
BROOMBROOM
!!
PAF
BING
POF
BLING
CHKRAAK
QU'EST-CE QUE C'ÉTAIT?.. ÇA VA SPOTY?...
EUH..?OUAIS...
..C'ÉTAIT UN NAKARÉ MÂLE. DE TEMPS EN TEMPS IL FONCE DROIT DEVANT LUI EN DEVASTANT TOUT SUR SON PASSAGE. BON, NOUS ALLONS DORMIR DANS LE BLINDÉ. SPOTY, TU MONTERAS LA GARDE. INTERDICTION DE FAIRE DU FEU..
?
FRAGILE
POURQUOI PAS DE FEU?..
EUH?.. PARCEQUE ... EUH.. C'EST DANGEREUX ÇA ATTIRE LES FAUVES! BON... JE VAIS ME REPOSER LA NUIT NE TOMBE JAMAIS SUR JARMILA!.. CIAO!..
12


HÉ! VENEZ VOIR! J'AI QUELQUECHOSE À VOUS DIRE, DOC SWEETCUNT SE FOUT DE NOUS....
ÇA COMMENCE BIEN....
?
ÇA, MON VIEUX, ON LE SAIT DEPUIS LONGTEMPS....
OUAIS, ENFIN JE M'EXPLIQUE MAL... POURQUOI UN FILET DE CAMOUFLAGE SUR LE BLINDÉ? POURQUOI IL NE FAUT PAS FAIRE DE FEU?...
...POUR PAS SE FAIRE REMARQUER. ET DE QUI? DES GARDIENS DE CETTE PLANÈTE QUI EST UNE RÉSERVE NATURELLE! VOUS ME SUIVEZ?...
BOF
IL SUFFIT DE SE FAIRE REMARQUER ET LES GARDIENS NOUS SAUVERONT, STUPIDES BÉOTIENS....
QUOI!?.. TU VEUX DIRE QU'ON A PAS BESOIN DU DOC POUR FOUTRE LE CAMP D'ICI?.. LES GARDIENS DE JARMILA NOUS AIDERONT?.......
POUR SÛR!
SUPER....
TIENS! PRENDS ÇA DOC DE MES DEUX!!
HEIN?... QUOI?...
TCHAC
AÏE...
AU FOU!!..
AAAARG....
HAN!!
TCHAK
IL EST RAIDE?..
OUAIS...
AH!! ÇA VA MIEUX!..
TU N'AURAIS PAS DÛ GREZCO, LE DOC CONNAISSAIT BIEN LA RÉGION. ENFIN, C'EST FAIT....
OUAIS, MAIS.. ROH LUI!. IL ÉTAIT CON IL M'ÉNERVAIT TROP!..
13

(A suivre...)